Le 1er magazine européen exclusivement consacré à la Dreamcast

DreamzOne

N°3 - 100% Dreamcast

33 PAGES DE NEWS

Soul Calibur, Velocity, Max Payne, MDK2, Expendable ...

TESTS

Power Stone
Capcom réinvente la baston en 3D

House of the Dead 2
Le carnage va pouvoir commencer !

Marvel vs Capcom
La 2D explose sur Dreamcast

DOSSIER CLIMAX

Pour tout savoir sur les futurs jeux

REPORTAGE

Metropolis Street Racer
La nouvelle référence en matière de course de voitures

Nouveau - 132 pages 100 % Dreamcast - 132 pages 100 % Dreamcast

Belgique 250FB, Suisse 10 FS, Luxembourg 240 Fcs FL, Canada 10,95 $

L 9578 - 3 - 35,00 F - RD

SOMMAIRE

Toute l'équipe de la rédaction est heureuse de vous retrouver pour ce troisième numéro de Dreamzone. Comme vous pouvez le constater sur la couverture, Dreamzone suit l'actualité et s'adapte au changement. La date de sortie de la Dreamcast en Europe étant prévue pour septembre, nous avons jugé opportun de mettre le logo du magazine aux couleurs de la Dreamcast européenne, c'est-à-dire bleu. Désormais, sur la couverture ainsi qu'à l'intérieur du magazine, vous retrouverez deux types de logos. La spirale orange ne concernera plus que les jeux et les news japonaises, tandis que la bleue indiquera tous les jeux prévus pour l'Europe et les USA. Nous avons également procédé à quelques réajustements en supprimant la rubrique «PC/DC» pour la remplacer par le classement des meilleures ventes des jeux au Japon ainsi que le top de la rédac. Nous souhaitons également la bienvenue à Mica, notre nouveau collaborateur qui apportera désormais sa touche de fantaisie et de fraîcheur dans les prochains Dreamzone. Outre toutes ces nouveautés, vous trouverez également dans ce numéro toutes les news que nous vous avons rapportées du Tokyo Game Show. Vous verrez que les mois à venir vont être très chauds. Nous vous avons également concocté un dossier spécial sur Metropolis Street Racer, le premier gros titre européen dévoilé par Sega.

Fred,
le rédacteur en chef
PS : Ne vous gênez pas pour nous écrire
à l'adresse suivante :
DREAMZONE
3 ter rue d'Arsonval 75015 Paris



3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur de la publication
Jean-Marc CHEMLA
1er Rédacteur en chef
Brice N'Guessan
Directrice commerciale
Laure Bargy

Rédacteur en chef
Fredéderic Danilewsky
Réalisation P.A.O
Franck Chemla, Thierry Malpeli, Vincent Jacques
Correcteur
Patrick SALMON
Redacteurs
Vincent Maulon, Alexandre Faure

Illustration
William RAVIN
Impression
Imprimerie Quebecor (bondoufle)
Distribution
MLP
ISSN
En cours

COURRIER

La rédaction croule littéralement sous vos lettres. Vous êtes toujours aussi nombreux à nous écrire, la rubrique courrier de ce mois-ci est donc particulièrement bien fournie. Ne vous inquiétez donc pas si votre missive n'a pas été sélectionnée, nous avons privilégié les lettres qui comportaient les questions qui reviennent le plus souvent. J'espère que vous y trouverez les réponses que vous attendez. Rendez-vous le mois prochain et surtout continuez à nous envoyer vos questions, vos coups de gueule ou vos remarques sur le magazine, les jeux, la Dreamcast, Sega, etc.

Super FRED

La question que tout le monde se pose

Avant de te poser mes questions, je voudrais te dire que votre mag est parfait. En effet, si chez les mags concurrents, la moitié des pages sont à jeter, dans le votre je lis absolument tout. Encore bravo !

Voici mes questions (très intéressantes, d'ailleurs...) :

1 - La Dreamcast française aura-t-elle un modem ?
Vous êtes très nombreux à me poser la même question. Pour l'instant Sega France n'a toujours pas souhaité nous révéler si la Dreamcast européenne possédera un modem intégré. Selon certaines sources, il semblerait cependant que Sega France penche de plus en plus en faveur de cette option. Il serait tout de même dommage de passer à côté de Sega Rally 2 en réseau.

2 - Page 15 de Dreamzone 2, vous dîtes que Metal Gear va peut-être être adapté sur DC. Avez-vous des nouvelles à ce propos ?
Cette éventualité n'a toujours pas été confirmée par le développeur. Mais je garde toujours bon espoir, étant donné que Sega a dépassé la barre indispensable du million de machines au Japon, barrière psychologique pour que les gros éditeurs commencent à se poser des questions.

3 - Square a-t-il changé d'avis sur la Dreamcast ?
Square a effectivement changé d'avis. La société ne développera pas sur Dreamcast.

4 - Namco va développer sur DC. Peut-on espérer un Tekken 3 boosté, à la limite un 4 ou un Time Crisi 2 ?
Namco a dévoilé au TGS son premier jeu développé sur Dreamcast. Il ne s'agira pas d'un Tekken, mais de Soul Calibur, le meilleur jeu de combat à armes blanches en arcade. Concernant ses autres projets, on parle effectivement d'un Time Crisis 2, mais rien n'a encore une fois été confirmé.

Solid Flavien

Des questions très intéressantes

Un grand bonjour à toute l'équipe de Dreamzone

J'aimerais vous féliciter pour votre super mag. Il est très complet et malgré quelques photos dont la qualité est discutable pour des raisons déjà énoncées, c'est le meilleur mag disponible sur le marché. Je suis comme beaucoup époustouflé par la Dreamcast, et j'aurais quelques questions à vous poser à son sujet.

1 - Sera-t-il possible d'écouter ses propres CD audio à la manière de la Playstation ? Est-ce que la Dreamcast possède une prise casque ?
Oui, la Dreamcast est tout à fait capable de lire les CD audio. Elle lit indifféremment les CD classiques et les GD-Rom. En revanche, elle ne possède pas de prise casque, mais si tu as une chaîne stéréo tu peux toujours la brancher dessus et profiter de la prise casque de celle-ci.

2 - Est ce que le SH-4 est plus puissant que le Pentium III ?
Je passe la parole à mon ami Vincent. Les deux processeurs sont tous les deux extrêmement puissants, mais ça ne permet pas de se faire une idée précise des capacités de la machine car il y a d'autres éléments qui entrent en jeu (processeur graphique, sonore, mémoire, etc.). Et puis, on ne juge pas une console à sa puissance de calcul brute, mais à la qualité de ses jeux.

3 - Des jeux-concours sont-ils prévus pour gagner des Dreamcast ?
Pour cela, il faudra attendre la sortie officielle de la console en France.

4 - Quelle est la durée de vie de la Dreamcast ?
Il faut compter à partir du moment ou tu l'achètes et celui où tu la casse, donc ça dépendra de toi.

Guillaume

Je rêve d'une console universelle

Salut à toute l'équipe de Dreamzone

1 - Sega est-il capable de nous concocter un adaptateur pour que je puisse jouer aux futurs jeux européens sur ma Dreamcast ?
Je te signale gentiment que si Sega s'est donné du mal pour protéger sa machine et empêcher que les jeux ne fonctionnent sur toutes les consoles, ce n'est pas pour te concocter un adaptateur. Sur Playstation un tel appareil n'est pas du fait de Sony mais de développeurs indépendants et je ne pense pas que Sony voit tout cela d'un très bon œil.

Romain Catrix

Une lectrice passionnée

Salut à toute l'équipe

1 - Je voulais vous dire que c'est dommage qu'il n'y ait pas de fille à la rédac, car croyez-moi des filles passionnées autant que les garçons par les jeux vidéo ça existe. La preuve, j'en fais partie et je ne pense pas être la seule. Bon, il me tarde d'être en septembre pour acheter la Dreamcast, mais à votre avis, est-ce que c'est un investissement sûr ?
Tu poses la question à un converti, c'est très difficile pour moi de te répondre. Regarde les jeux déjà sortis et surtout ceux à venir sur la console pour te faire une petite idée du potentiel de la machine. En suite prends en compte le nombre d'éditeurs qui ont signé pour développer des jeux sur cette machine. Ensuite feuillette les pages news de ce numéro 3, et je pense que tu auras ta réponse.

2 - Quand sortira Shen Mue ?
Shen Mue a été décomposé en plusieurs CD. Il y aura plusieurs scénarios qui sortiront les uns après les autres. Le premier GD-Rom devrait sortir en août, s'il n'est pas une nouvelle fois repoussé, bien sûr. Mais ne parlons pas de malheur.

3 - Sega n'a pas peur de se casser les dents à sortir sa console avant Sony et Nintendo ?
Sega a toujours eu une politique agressive. Sega est parfaitement confiant en ce qui concerne l'avenir de sa machine. La société a pris soin de s'entourer d'acteurs majeurs de la scène des jeux vidéo. Même si un jour la console de Sega n'est plus la plus puissante du marché, elle conservera toujours l'avantage d'être une sorte de passerelle entre le monde du PC et de l'arcade grâce à sa compatibilité avec Windows CE et la NAOMI. Et puis, tu sais, on arrive à un tel niveau de qualité graphique que d'une machine à l'autre on aura du mal à voir la différence. Le choix se fera uniquement sur les jeux.

4 - Resident Evil : Code Veronica est-il prévu sur d'autres supports que la Dreamcart ?
Non, RE : CV est un jeu exclusif pour la Dreamcast.

5 - Quand la Dreamcast sortira en septembre, combien y aura-t-il de jeux traduits ?
On ne peut pas réellement parler de traduction pour les sorties européennes et américaines : la console n'aura pas les mêmes jeux d'un continent à l'autre. La Dreamcast européenne aura des développements spécifiques. Seuls les gros softs comme Sonic seront traduits. Il devrait y avoir une quinzaine de jeux disponibles lors de la sortie Dreamcast.

6 - Pourquoi tant de temps entre la sortie japonaise et la sortie européenne ?
Le Japon a toujours été une sorte de marché-test. Le lancement d'une nouvelle console comporte de tels enjeux économiques qu'il faut prendre son temps pour voir si le marché est prêt à l'accepter. Produire en masse une telle technologie demande du temps, et puis il faut surtout adapter les stratégies marketing en fonction de chaque pays : tout cela ne se fait pas en un jour.

Sur ce, bonne continuation, et grosses bises à toute l'équipe.

Christelle

Un lecteur visionnaire

Bonjour tout le monde

J'ai un certain nombre de questions à poser.

1 - Dans un coin du mag, serait-il possible d'indiquer le top 5 des ventes des jeux Dreamcast au Japon ?
Il suffisait de le demander, car dès ce mois-ci et dans tous les numéros à venir, tu retrouveras le classement des meilleures ventes au Japon et des meilleurs jeux de la rédac.

2 - Je rêve ou quoi, aucun jeu de stratégie n'est annoncé ? Pas de Sim City 3000 sur Dreamcast ?
Etant donné que les conversions de jeux PC ne prennent parait-il que quelques semaines, il serait vraiment étonnant de ne pas voir arriver des jeux de stratégie sur la console de Sega. De plus avec le clavier, il ne devrait y avoir aucun problème de jouabilité. Quant à Sim City 3000, non, il n'est pas annoncé.

3 - Aurons nous le plaisir de jouer à Commandos ?
Non, pour l'instant il faudra que tu débourses 13 000 francs pour t'acheter un PC.

4 - Dans le numéro 2 de Dreamzone, Tetrisk était toujours annoncé pour le 23 décembre 98. Avez-vous fait le choix de ne pas tester le jeu ?
Non, mais à l'heure actuelle, il n'est toujours pas sorti.

5 - Le volant de la Dreamcast a-t-il une boîte de vitesse et une pédale ?
Le volant de Sega ne possède aucun attribut. Il est vendu tel quel. Mais les constructeurs-tiers de périphériques n'ont pas dit leur dernier mot. Moi, je verrais bien un petit volant à retour de force avec une pédale et un levier de vitesse.

6 - Enfin, j'ai vu bien avant leur sortie les boîtes de jeu Dreamcast de «Geist Force», «Monaco GPRS 2» et «Blue Stinger». Comment cela est-ce possible ?
Ah, que ne ferait-on pas pour attirer le client dans son magasin... L'explication est simple. Il y a toujours des petits malins pour se procurer ce qui n'est pas encore sorti avant tout le monde. Pour ça, il existe plusieurs solutions. Passer par Internet, ou encore se les procurer de façon moins avouable, comme téléphoner à son fournisseur à Hong Kong, le pays où la contrefaçon est un sport national.

COURRIER

Un amoureux de la 2D

Salut à toute l'équipe de Dreamzone

Avant tout, je voudrais manifester mon enthousiasme pour 2 choses. La première : vous faites un travail fabuleux de recherche, tant pour les dernières nouvelles que pour les dossiers complets que vous proposez dans le mag. La seconde : La DC est une console exceptionnelle, à tel point que j'ai craqué pour elle un mois après sa sortie. Je l'ai payée 3 990 francs avec un jeu. C'est excessivement cher, ces boutiques profitent de la passion des joueurs pour faire du profit et ternir Sega.

1 - Je voudrais savoir si la sortie de KOF 98 comme vous l'annoncez dans le numéro 2 de Dreamzone est confirmée pour avril et s'il sera meilleur que la version Neo Geo ?
Effectivement, KOF Dream 99 est toujours annoncé sur Dreamcast (en espérant qu'il ne soit pas repoussé). Il est actuellement terminé à 40%. Quant à savoir s'il sera meilleur que la version Neo Geo, pour te convaincre il suffit de regarder un autre jeu de combat en 2D, Marvel vs Capcom.

2 - Tous les Street Fighter annoncés sortiront-ils réellement sur Dreamcast ?
Street Fighter zero 3 devrait lui aussi très bientôt faire son apparition sur les étals des magasins. Street Fighter EX2 a lui aussi été annoncé, mais depuis, plus de nouvelles.



Un collectionneur

Salut Fred,

Tout d'abord, félicitations pour votre mag.

1 - Verra-t-on en Europe des jeux Dreamcast dans des boîtiers collectors avec des goodies ?
On peut effectivement envisager une telle éventualité pour les gros titres comme Shen Mue. Au Japon, on peut déjà trouver toutes sortes de goodies sur le jeu comme des figurines de l'héroïne. Il faut cependant reconnaître que ce genre de politique n'a jamais été très répandu en France.

2 - J'ai peur pour GTA 2. Si Sega change les missions pour échapper à la censure, le jeu risque d'être moins fun.
Tes craintes ne sont pas justifiées. Sega a déjà prouvé par le passé que la censure n'était pas de mise sur leurs consoles. Regarde House Of The Dead : même si le sang est vert, on ne peut pas dire que le jeu soit censuré. Les zombies volent en morceaux à la moindre occasion. Et puis lorsque GTA 2 sortira sur PC, il sera confronté aux mêmes problèmes. Il faudra voir comment les développeurs réagiront face aux levées de boucliers.

3 - J'ai entendu dire que Soul Calibur serait développé sur Dreamcast, alors que Namco a signé avec Sony. Se feraient-ils la gueule ?
Namco s'est juste accordé un peu de repos en développant un, voire deux jeux sur Dreamcast, mais le développeur reste très lié à Sony. Namco développe actuellement Soul Calibur pour Dreamcast, et on parle de Time Crisis 2.

4 - Y aura-t-il des jeux exclusivement fais pour le VM ?
Boy Kanipan devrait sortir très prochainement sur VM. Sega propose également en téléchargement sur son site des avant-premières comme le jeu VM de Shen Mue.

Goyen Sébastien

C'est la faute à Windows CE

Hello Dreamzone

1 - Est-il vrai que Sega a annoncé pour le mois d'août 99 un Disque dur et une imprimante pour la Dreamcast ?
En ce qui concerne le disque dur, c'est oui. Je suis plus réservé pour l'imprimante.

2 - J'ai entendu dire que le logo de la Dreamcast en Europe ne sera pas orange mais bleu. Pourquoi ?
Effectivement, le logo de la Dreamcast en Europe sera bien bleu. Par cette mesure, Sega entend se démarquer de Sega Japon et montrer que l'Europe compte et ne sera pas oubliée.

3 - Est-ce que Windows CE gêne la conversion des jeux d'arcade sur la Dreamcast ?
Non, Windows CE ne gêne pas la conversion des jeux d'arcade sur la Dreamcast. Windows CE est juste un système d'exploitation supplémentaire qui permet d'adapter rapidement les jeux PC sur DC. Un jeu comme Power Stone, par exemple, a été développé uniquement par le système d'exploitation de Sega sans l'aide de Windows CE et le résultat est parfait. Tout dépend donc du choix des programmeurs.

Benoit Lamoureux

Un futur joueur convaincu

Bonjour à toute l'équipe !

Vos deux premiers numéros sont super. La Dreamcast est superbe. En bref, je suis un joueur comblé. Il est donc aujourd'hui pratiquement sûr que j'achèterai une DC. Pourtant...

Vous dites que Sega Rally 2 utilise la brume pour masquer le clipping. Allons-nous avoir le même problème que sur N64, c'est-à-dire un brouillard intenpestif pour tous les jeux ?
Rassure-toi, Sega Rally 2 n'est pas un bon exemple. Etant donné que le jeu est la conversion de la borne d'arcade, les circuits n'ont pas été pensés comme un soft pour console. Il sont donc adaptés au hardware de la carte Model 3 et à ses énormes capacités mémoire. Ce problème devrait très vite disparaître avec l'apparition des jeux de course spécialement développés pour la Dreamcast.

Malgré toutes ses qualités, je trouve que le pad DC manque de boutons (Duke Nukem et Turok 2 sur N64 utilisent les 14 boutons de la manette. Qu'en pensez-vous ?
Le nombre de boutons utilisés vient uniquement de la programmation. On peut très bien faire un grand jeu utilisant un minimum de touches et un soft moyen avec un maximum de boutons. Et puis si tu es un adepte des boutons, tu pourra toujours te consoler avec le clavier.

Le lecteur CD sera-t-il fiable à long terme, ou aurons-nous droit aux même problèmes que sur Playstation ?
Seul le temps pourra nous le dire. Mais à première vue, il n'y a aucune raison pour que l'on ait les mêmes problèmes qu'avec la Dreamcast.

Pourrez-vous bientôt mettre une cassette vidéo dans votre magazine ?
Non.

Voilà, c'est fini. Je souhaite longue vie à Dreamzone et à la Dreamcast.

Thierry Zahylen

Un lecteur branché

Cher Dreamzone,

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour l'excellente tenue de votre magazine. J'adore la rubrique news (mais peut être manque-t-il une rubrique tips). Je me suis procuré une Dreamcast en import et j'ai quelques questions à vous poser.

1 - Les consoles japonaises et européennes seront-elles compatibles pour le jeu en réseau ?
Lors de la sortie de la console au Japon, j'avais déjà posé la question à un responsable de Sega France. A l'époque, il m'avait répondu que cela pourrait poser des problèmes. Un joueur européen et un joueur japonais ne devraient en théorie pas pouvoir jouer ensemble.

2 - Daïkatana, Half Life, Soul Calibur et Daytona USA 2 sont-ils prévus sur Dreamcast ?
Pour Daïkatana et Half Life, rien n'a encore été annoncé. En ce qui concerne Daytona 2, tout le monde a les yeux tournés vers Sega. Pour finir, Soul Calibur est effectivement en cours de développement sur Dreamcast.

3 - Le nouveau pad ASCII sera-t-il compatible avec plusieurs jeux et vibrera-t-il ?
Oui, même si ce paddle a été conçu à l'origine pour jouer avec Aero Dancing, il sera compatible avec d'autres jeux. Malheureusement, il ne vibrera pas, sauf info de dernière minute.

4 - Frame Gride est-il un jeu de combat ou un jeu d'action/aventure ? Pour quand est-il prévu ?
Frame Gride est un jeu de combat de robots comme les affectionnent tout particulièrement les Japonais. Tu pourras te battre à grands coups de sabre-laser et de « fulguro-poing « avec tout un tas de petits Goldorak en armure. La date de sortie est prévue pour le courant 1999.

Je souhaite une très bonne continuation à l'équipe de Dreamzone pour nous permettre de recevoir un mag d'aussi bonne qualité tous les mois.

Franck des Lilas

Un jeu fantôme

Salut à toute l'équipe de Dreamzone,

Vos deux premiers numéros m'ont tout à fait satisfait et je voudrais faire appel à votre savoir pour mieux me faire une idée sur certains points.

1 - A quand Daytona 2 sur Dreamcast ?
Voilà une bonne question. Je ne cesse de la poser à Sega, mais je n'ai toujours pas de réponse. Après avoir été annoncé pendant un temps, le jeu a complètement disparu.

2 - Shen Mue utilise-t-il des images fixes ou des déplacements à la Tomb Raider ?
Etonnant comme comparaison, mais si tu veux faire allusion à des déplacements dans des décors en 3D temps réel, oui. Les personnages de Shen Mue se déplacent librement.

3 - Indiana Jones (bientôt sur PC) est-il prévu sur Dreamcast ?
Le jeu n'a pas été annoncé sur Dreamcast, mais d'ici la sortie de la console aux USA on risque encore d'avoir de nombreuses surprises. Il y a des annonces de nouveaux jeux tous les jours.

4 - Même question pour Syn, Halflife et Sim City 3000.
Même réponse... non, je plaisante. Sim city 3000 n'est pas prévu. Quant à ces deux Quake-like, il se pourrait bien que dans un avenir proche ils apparaissent sur la console de Sega.

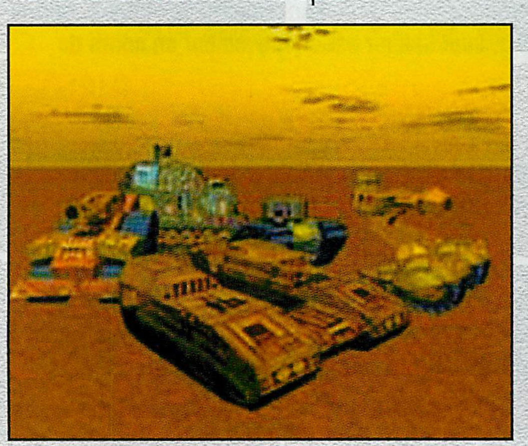
5 - Ne pensez-vous pas que contrairement à la Playstation ou à la Nintendo 64, le paddle de la Dreamcast possède un nombre limité de boutons ?
Tiens, j'ai déjà lu cette question quelque part.

Frédéric Lirma

News

J'AI CRU VOIR UN LEMMING

Qui ne connaît pas DMA Design ? Cette société est à l'origine d'un des plus grands jeux de tous les temps, le fabuleux Lemmings. Le grand bonheur pour les possesseurs de Dreamcast, c'est qu'ils ont décidé de développer Wild Metal Country sur la machine de Sega. Ce titre s'apparente énormément au célèbre Return Fire, à ceci près qu'il est en 3D temps réel. Avec un moteur performant et une action des plus explosives, ce titre pourrait bien créer la surprise sur Dreamcast. Le jeu est prévu pour la sortie officielle de la console en Europe.



GARE À L'AVALANCHE !



Si la Neo Geo Pocket a connu un succès mitigé au Japon, de nombreux éditeurs continuent de développer des jeux pour cette machine. A commencer par Michelle qui a annoncé un Puzzloop, un classique dans le domaine de l'Arcade Puzzle Game. De son côté, Japan Vistick prévoit deux titres : Soccer Database Simulation (qui aura fort à faire face au Neo Geo Cup Special de SNK) et Popeye & Betty Cartoon Ride (un jeu de course original). Ce n'est pas tout puisque Boss Animation sortira les volumes 1 et 2 de son Pachinko Simulation avant l'été. SNK is back !

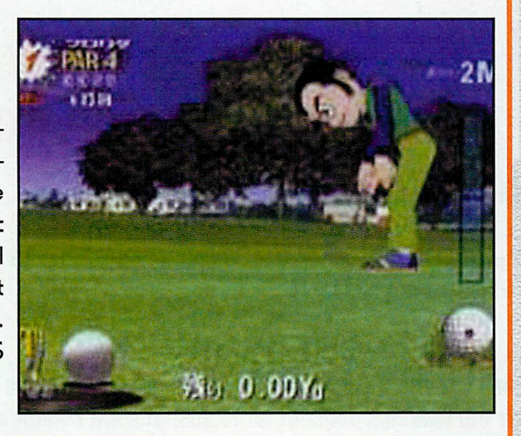
P'TIT GÉNIE

Super Invention Boy Kanipan. Ce nom n'évoque sûrement rien à votre cerveau occidental, et c'est bien normal. C'est en fait une série animée très en vogue chez nos amis les nippons (suffisamment en vogue pour en faire un jeu Dreamcast, en tout cas). Le plus amusant est que le mini-jeu VMS sortira environ un mois avant !! Vous y interpréterez un jeune inventeur de dix ans (précoce, le gamin) ayant pour but de devenir le plus grand inventeur de la galaxie. Le point fort du jeu réside là, il me semble... puisque vous devrez inventer vos équipements, vos armes, et tout le reste, pour assurer lors des batailles. Concept novateur, visiblement très axé sur la dérision, Boy Kanipan risque de faire parler de lui... C'est prévu pour le courant du printemps, et c'est développé par Quintet.



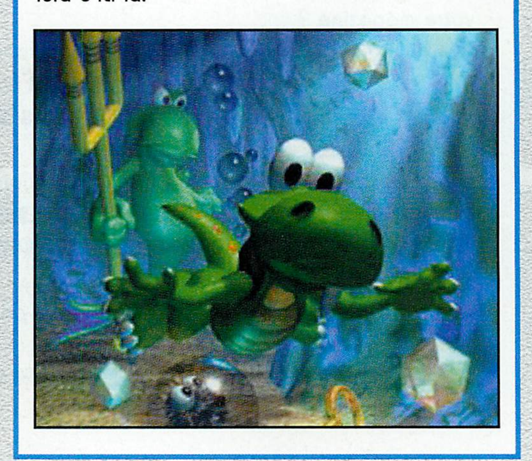
PRO GOLFER

Sega est actuellement en train de travailler sur un soft nommé Pro Golfer, inspiré par une bande-dessinée du même nom. Je ne sais pas si vous imaginez : un comic sur du golf... Ah, ces Japonais ! Toujours est-il que ça se jouera à quatre en écran splitté, et que le GD comprendra une foule de jeux VMS. D'ailleurs, comme pour Boy Kanipan, le jeu VMS sera dispo avant le «vrai» jeu... Ah, ces Jap' !



LE RETOUR DU CROCO VERT

Un petit crocodile (vert, cela va de soi), avec un mignon petit rictus moqueur et un sac à dos en cuir «emprunté» à Lara Croft, ça ne vous dit rien ? Rappelez-vous : la dernière fois que vous l'avez vu, il devait sauver des petites boules de poil de l'affreux du moment. Croc est de retour !! L'affreux en question a cédé sa place à un autre affreux, et le tempérament aventurier de notre jeune saurien va encore l'emporter dans une folle croisade... On ne sait pas encore si ce soft fera l'objet d'une adaptation Dreamcast, vous allez donc vous demander ce que fait cette news dans vos pages ? Réponse : si l'on en croit les rumeurs, cette adaptation ne devrait pas tarder à voir le jour... Mais on vous en reparlera d'ici là.



GOLDORAK POCKET



Les fanatiques purs et durs de RPG japonais pourront à loisir se défouler dans les transports en commun, puisque Biomotor Unitron est annoncé sur Neo Geo Pocket Color. Vous allez devoir incarner l'un des dix pilotes de mécha proposés, puis, avec joie si possible, guerroyer contre des robots géants, dans le style Goldorak. Votre mission sera de devenir le meilleur pilote de mécha, but assez noble s'il en est. Comme dans tout RPG, votre perso évoluera au fil de l'aventure.

TA RACE !





Sur une planète lointaine, deux race se côtoient : les Orghals, peuple du soleil, et les Infan, peuple du vent. Ils ont chacun leur apparence propre, et des pouvoirs magiques différents. Il ne s'aiment pas du tout, mais comme ils vivent chacun de leur côté, ça ne pose pas d'énormes problèmes. En fait, c'est vous le problème ! Pour une raison qui m'échappe, vous débarquez sur cette planète, et vous devez choisir un camp. Ce choix va irrémédiablement provoquer une guerre... Dark Eyes est en fait un jeu PC, conçu par Nextech pour être joué «online». La décision de le transposer sur Dreamcast dépendra de la présence du modem...

DE LA PLAYSTATION À LA DREAMCAST



Certains éditeurs n'hésitent visiblement pas à développer des jeux sur plusieurs machines. C'est le cas d'Arc Systems, une société japonaise qui avait sorti un excellent jeu de baston sur PlayStation, le spectaculaire Guilty Gear. Aujourd'hui, les programmeurs de génie d'Arc Systems s'attaquent à la fois à l'arcade et à la Dreamcast avec un Guilty Gear 2 qui promet son lot de combats sanglants. Toutefois, on attend une confirmation avant de vous concocter une preview. Pour l'heure, surveillez les nouvelles bornes dans vos salles d'arcade préférées, vous avez de fortes chances de croiser Guilty Gear 2.

DES NOUVELLES DE CASTLEVANIA DC

Selon certaines rumeurs venues du pays du Soleil Levant, le Castlevania prévu sur Dreamcast ne sera pas en 3D comme sur Nintendo 64. En fait, il ressemblera plutôt au Castlevania de la Super Nintendo qui utilisait de nombreux effets 3D grâce au Mode 7. Affaire à suivre...

LE POUVOIR DANS LA POCHE





Au moment où vous lirez ces lignes, la Neo Geo Pocket Color sera disponible aux Etats-Unis. Par conséquent, il était tout à fait normal que les fanatiques des héros SNK se tiennent un minimum au courant de l'arrivée de Fatal Fury First Contact. Ce nouvel opus de la série Fatal Fury est basé sur la version arcade de Fatal Fury Real Bout 2 (comme ça, vous saurez tout), avec néanmoins quelques petits changements. Onze persos, des attaques démentes, et deux héros issus de Real Bout 2 : Rick Strowd et Li Xiangfei. Après ça, vous ne pourrez pas dire que l'on ne vous a pas prévenus !!

GATHER ! DREAMCAST

La PlayStation avait déjà fait recette grâce à la formule «compilation-de-vieux-jeux-pas-beaux», avec notamment la série des Namco Museum. Jusqu'à présent, la Dreamcast n'avait pas suivi le mouvement, mais cela ne pouvait pas durer éternellement. Sauf que, ô joie, ce ne sont pas des «vieux»softs, mais des «neufs». Les six titres composant «Gather ! Dreamcast» devraient être essentiellement basés sur le jeu en réseau, comprenant un mahjong, des échecs, etc... Le «jeu» supporte jusqu'à cinq participants en réseau, et vous pourrez inscrire vos propres informations sur la base de données réservée au soft.





ENCORE UN RPG !

Red vient de confirmer qu'il travaillait sur une suite de l'un de ses plus célèbres RPG, le fameux Tales of Mars. Il se pourrait que cette séquelle débarque sur Dreamcast pour l'année 2000. Sega avance ses pions intelligemment sur l'échiquier vidéoludique en ce moment.


Le coup de grâce. Mitsurugi est vraiment sans pitié !


Je crois que le monsieur au premier plan s'est fait frapper dans une partie très sensible de son anatomie.



Soul Calibur

Le jeu de combat qui tranche...

La seule évocation de ce doux nom à mes oreilles me plonge déjà dans un état de joie béate... Si vous pensiez que Soul Calibur serait exclusivement destiné aux futurs possesseurs de Play 2, c'est raté. Le simple fait que Namco développe un titre de cette importance sur notre bien-aimée DC laisse présager de bonnes choses (nous en reparlerons peut-être à l'occasion de Tekken 4). Déjà en son temps, SoulEdge (SoulBlade dans l'hexagone) avait fait l'unanimité, tant pour ses graphismes que pour son rythme endiablé. De plus, il proposait de petits détails sympatiques tels que les fabuleux couchers de soleil pendant le combat. Ce deuxième opus se devait donc d'être le mieux réussi possible. Permettez-moi de vous rassurer : à la vue de la version arcade, je peux vous certifier que le qualificatif «réussi» n'est pas assez fort, et ne peut en aucun cas s'appliquer à un jeu de cette envergure (bien sûr, nous attendons la conversion arcade/DC pour appuyer la véracité de ces dires). Les déplacements des personnages sont toujours aussi rapides, mais ils ont gagné en fluidité. De plus, les esquives sont toujours au rendez-vous. Les plus attentifs remarqueront même de minuscules traînées de poussière à chaque mouvement de pied... Chaque aire de combat possède maintenant sa propre forme, rendant ainsi les sorties de ring plus aléatoires, mais aussi plus spectaculaires. Les personnages ont évolué, des nouvelles têtes ont fait leur apparition. Je peux même vous annoncer qu'une star figure parmi les combattants cachés. Vous ne voyez pas qui c'est ? Vous allez rire : Yoshimitsu. Le pauvre est tout énervé de ne pas avoir gagné le Poing de Fer, et il tente sa chance dans Soul Calibur !! Vous retrouverez aussi une très jolie jeune femme au doux nom d'Ivy, armée d'une épée pouvant se séparer en plusieurs segments. Seung Mina n'est plus là, c'est un jeune homme très agile qui a pris la relève. Il est équipé d'un simple bâton, mais il est très rapide. Méfiance, donc... Pour l'instant, la version DC de Soul Calibur n'en est qu'à 30%, et Namco n'a pas encore donné de date officielle. Je vous conseillerait donc d'aller faire un petit tour dans une salle d'arcade digne de ce nom, vous pourriez ne plus voir la vie de la même façon.

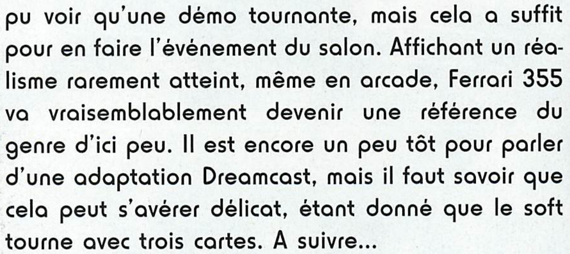
Mica


La qualité principale de Voldo est de loin sa galanterie et sa tendresse envers le beau sexe.

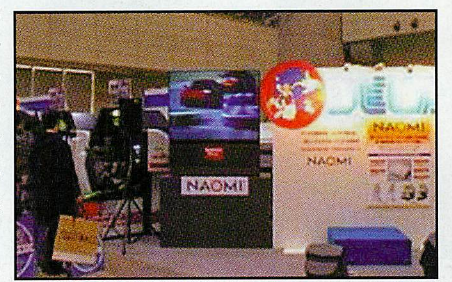
Développeur : Namco
Genre :Combat
Sortie prévue : NC

FERRARI 355... À L'HEURE !!

L'AOU est le salon de l'arcade chez les Japonais. On y voit toutes les dernières nouveautés, ainsi que les projets en préparation. Après avoir passé un petit bout de temps sur l'ambitieux ouvrage que représente Shenmue, le maître de l'arcade, Yu Suzuki, retourne du côté des salles obscures. Le jeu s'appelle Ferrari 355, et tourne sur trois cartes Naomi. Autant vous dire que c'est... puissant. Les badauds qui étaient présents à l'AOU n'ont pu voir qu'une démo tournante, mais cela a suffit pour en faire l'événement du salon. Affichant un réalisme rarement atteint, même en arcade, Ferrari 355 va vraisemblablement devenir une référence du genre d'ici peu. Il est encore un peu tôt pour parler d'une adaptation Dreamcast, mais il faut savoir que cela peut s'avérer délicat, étant donné que le soft tourne avec trois cartes. A suivre...







ON NAGE EN PLEIN RÊVE

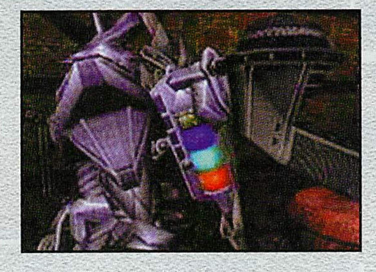
Le Tokyo Game Show est souvent annonciateur de bonnes nouvelles... Et c'est justement le cas avec l'arrivée du prochain KOF, version Dreamcast, bien évidemment. En effet, une version développée à 40% a été présentée à des fans tout baveux. Astucieusement nommée The King of Fighter : Dream Match 1999, la version finale comportera 35 personnages, et regroupera tous les aspects qui ont fait le succès de la série. Etrangement, les menus sont en 3D... Paradoxal.



MÉCANIQUE MÉCHA

Du nouveau sur Frame Gride, le soft en cours de développement chez From Software. Nous en savons un peu plus sur le système d'évolution de votre mécha. Une jauge de mana vous est octroyée dès que vous arrivez à accumuler quatre pierres. En fonction de la nature de ces pierres, et de la façon dont vous les combinerez, vous obtiendrez des pouvoirs différents. Certes, cela fait penser à Final Fanatsy VII, mais avec beaucoup plus de possibilités. Sans compter que l'option «online» sera sans doute de la partie... Dès qu'une date de sortie officielle passera sous notre nez, on vous le fera savoir.







LES PROCHAINS JEUX D'INFOGRAMES

Les dirigeants d'Infogrames viennent d'annoncer le portage d'Alone in the Dark 4 et d'Outcast sur Dreamcast. Voilà une nouvelle qui ravira les amateurs de jeux d'aventure typiquement PC. Aucune date n'a été précisée.

BIZARRE...



Autant vous prévenir tout de suite : Furballs n'a pas encore trouvé de distributeur. Inutile donc, d'espérer trouver dans cette news quelque chose qui ressemble de près ou de loin à une date... De plus, on ne parle pas encore de Dreamcast, mais de «consoles nouvelle génération et de PC». Cela étant dit, ce «cartoon-puzzle-action-shoot-them-up-aventure» développé par Bizarre Creations pourrait bien apporter un petit souffle de nouveauté. A suivre de très près, en espérant bien sûr qu'il se trouve vite un distributeur.





Les développeurs se sont largement inspirés de WipEout 2097.

Le mode half-pipe, vouos permettra de mettre vos talents de skater à l'épreuve.

Velocity

Un WipEout en skate



Acclaim a récemment dévoilé son premier jeu sur Dreamcast. Développé par Criterion, Velocity est une course futuriste de skateboard. Velocity est étonnant tant au niveau des graphismes que du concept. C'est un mélange de Cool Boarder, de Street Sk8er et de WipEout 2097. Plusieurs modes de jeux sont disponibles. Le premier d'entre eux propose au joueur de se glisser dans la peu d'un skater de rue des années 2020. Après avoir choisi un personnage parmi les neuf concurrents (homme et femme) disponibles, il possible de choisir sa planche selon ses préférences et le type d'épreuve à accomplir. Ainsi équipé, il ne reste plus qu'à se lancer dans l'arène pour effectuer des figures. Tremplins, boucles, half-pipe, tous les éléments indispensables aux mordus de la glisse pour s'éclater sont présents dans l'aire de jeu. En sélectionnant le deuxième mode vous ne changerez pas simplement de décor, vous changerez complètement de jeu. Toujours juché sur un over board, les concurrents s'affrontent dans une véritable course à la WipEout. Le design des circuits fait d'ailleurs très fortement penser à WipEout 2097. Velocity est graphiquement un des plus beaux jeux qu'il m'ait été donné de voir sur Dreamcast. A ce sujet, les programmeurs ont abusé sans complexe des reflets, transparences et autres effets spéciaux étonnants. La démo qui nous a été dévoilée n'était pas envahie par le brouillard et ne souffrait pas du moindre clipping. Les pistes étaient bordées d'objets et de décors superbes. En fait, chaque course reprend les décors d'une grande ville projetée dans le futur (Futur London, Aerial Tokyo ou Neo Manhattan. On aperçoit ainsi au détour d'un virage Big Ben ou l'Empire State Building noyés dans des structures géantes de glace et d'acier. Une option spéciale devrait même vous donner la possibilité de construire vos propres circuits pour les utiliser en mode multi-joueurs. Le jeu devrait également être jouable par Internet via le modem de la Dreamcast.

Fred

Développeur : Criterion

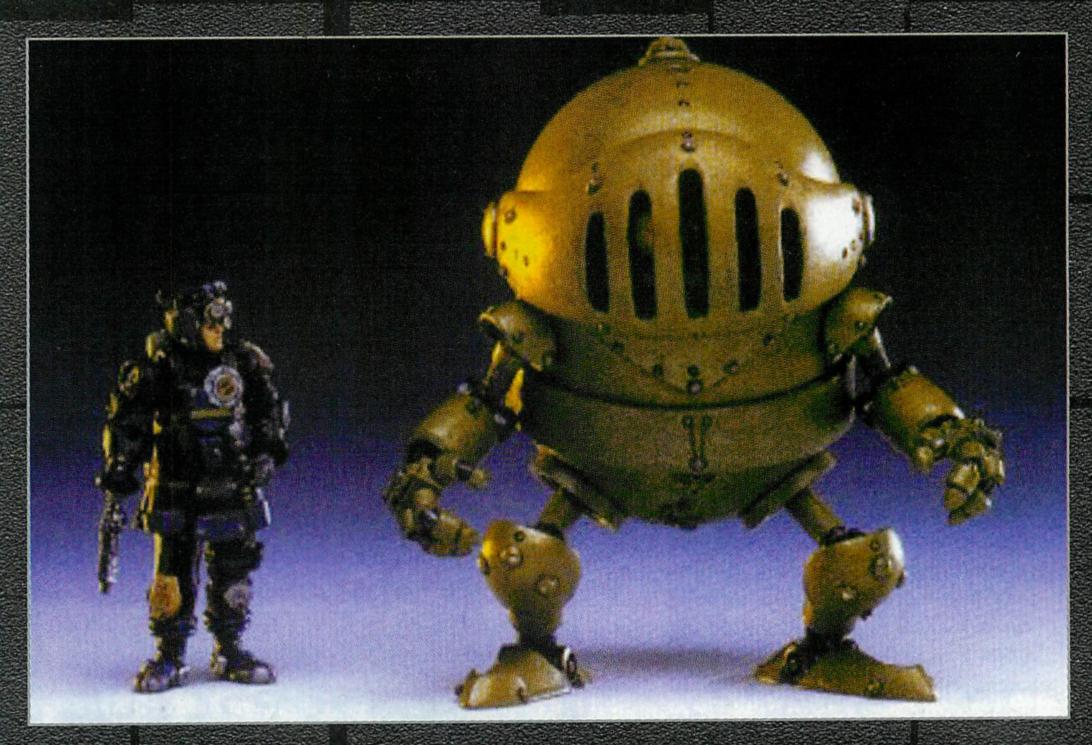
Genre : Course futuriste

Sortie prévue : Septembre 99


On a vraiment l'impression d'être dans un film d'animation.



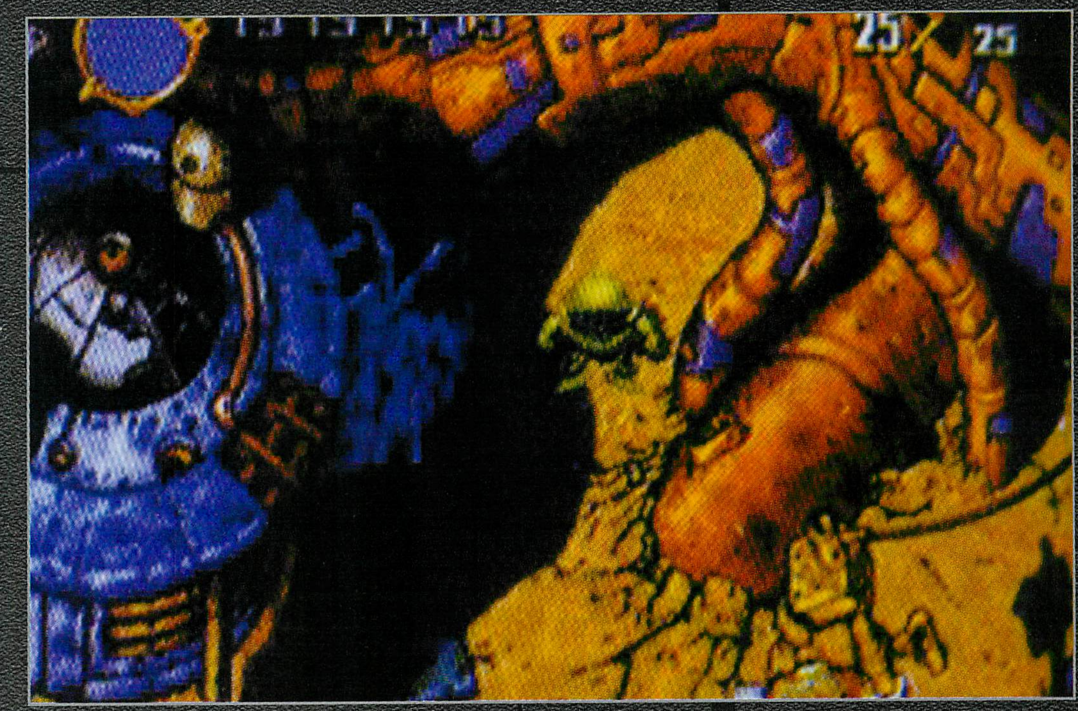
Le mélange de la magie/technologie futuriste sera peut-être la recette du succès...



Elemental Gimmick Gear

L'Oeuf magique...

Cet étrange action/RPG concocté par Hudson ne devrait plus tarder à arriver, et fera sûrement parler de lui. Certaines rumeurs font état d'un jeu trop «simple» (entendez par là un qualificatif péjoratif se rapprochant sensiblement de «niais»), mais je pense que ses graphismes et ses décors pourraient justement lui donner une certaine originalité. Pour ce qui est de la réalisation, aucun problème : Hudson a l'air d'avoir mis les bouchées doubles. Les décors font penser à de vrais dessins animés. Pour les combats, c'est la 3D qui règne, avec des effets somptueux. Pour ce qui est de l'histoire, c'est carrément dingue ! Vous incarnez un jeune pilote de robot, qui fait la découverte d'une étrange machine ressemblant



à un œuf-chevalier doré, doté de mystérieux pouvoirs. Moitié technologique, moitié magique, l'Elemental Gimmick Gear est une arme redoutable utilisant la puissance des quatre éléments naturels (feu, eau, terre, air). Cet équipement merveilleux sera indispensable à votre quête : sauver le monde, comme il se doit... Depuis que d'étranges créatures diaboliques ont fait leur apparition, votre petite ville de Fogna n'est plus le bourg paisible d'antan. Même si le côté action est beaucoup plus prononcé que dans un RPG classique, les énigmes n'en seront pas délaissées pour autant. Votre personnage évoluera pendant l'aventure, et vous apprendrez à mieux vous servir de votre EGG. Vous serez notamment gêné par la taille de votre robot, ce qui vous obligera à le quitter de temps à autre, pour atteindre un switch ou accéder à un objet. De plus, le scénario est ponctué de séquences cinématiques, à mi-chemin entre japanime et synthèse. Le jeu est pour l'instant développé à 80%, et il est annoncé pour le 27 mai. Bientôt, donc.

Mica



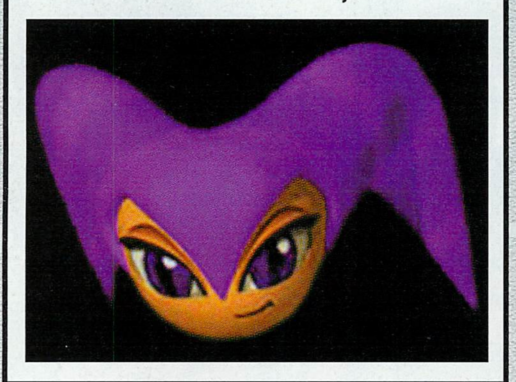
Les phases de combat seront entièrement en 3D, avec des effets spéciaux démentiels.

DÉVELOPPEUR : HUDSON SOFT
GENRE : ACTION/RPG
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 99

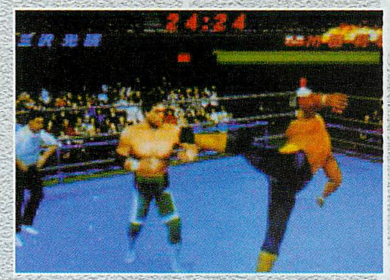
News

WHEN THE NIGHT HAS COME...

Les plus cultivés d'entre vous se souviennent certainement de Nights, un jeu de «plate-forme» où vous pouviez voler, voler, et surtout voler, ce qui conférait au joueur une sensation de... liberté. Les autres le considérant comme un immense stage bonus à lui tout seul, mais ça, c'est leur problème... Bref, toujours est-il que la Sonic Team reprend encore une fois du service pour nous faire une suite plus que rutilante ! Si cette équipe de génie continue dans sa qualité de réalisation, on peut s'attendre à quelque chose de puissant. Je me permets de vous rappeler qu'on leur doit, outre le célèbre hérisson bleu, l'excellent Burning Rangers, qui avait enflammé la Saturn. Initialement prévu pour le 19 mars, Nights 2 devait être présenté au dernier Tokyo Game Show, mais on attend toujours...



UNE PARTIE DE CATCH-CATCH



Sega a annoncé officiellement la sortie sur Dreamcast de son jeu de catch, Giant Gram All Japan Pro-Wrestling 2 in Nippon Budokan (ndr : ouf !), utilisant la carte d'arcade Naomi. C'est le premier jeu Dreamcast qui pourra être connecté à la borne d'arcade via la Visual Memory pour échanger des données entre les deux machines. Au menu des réjouissances, on retrouvera les plus grands catcheurs de la fédération japonaise (Giant Baba, Beidar..) avec leurs véritables coups dans des affrontements détaillés et rapides. Son principal avantage par rapport à ses concurrents : le savoir-faire de Sega ! Le jeu d'arcade n'étant jouable qu'à deux, il reste à espérer que la version console tirera profit des quatre ports manettes pour des combats encore plus fous.



LE RETOUR DE BATMAN

Les possesseurs de Megadrive se souviendront avec plaisir de l'extraordinaire Batman & Robin. Ce shoot'em up tiré des aventures animées du détective de l'ombre avait connu un vif succès. Aujourd'hui, Ubi Soft et la Warner Bros. ont décidé d'unir leurs forces pour créer un nouveau jeu basé sur les Aventures de Batman et Robin et exclusivement dédié à la Dreamcast. Bien qu'aucune date n'ait encore été avancée, la sortie pourrait se faire au cours du second trimestre de l'année 2000. Avec un univers comme celui de Batman, il est quasiment impossible de pondre une daube (sauf lorsque l'on s'appuie sur les films de Joel Schumacher !). A surveiller !

LE SUCCESSEUR DE SLEEP SLOPE SLIDERS



Souvenez-vous, nous vous avions concocté une belle preview le mois dernier concernant le dernier titre de Housemargue. Ce jeu de glisse intitulé Snowboarding Supreme avait fait forte impression à toute l'équipe de Dreamzone. Aujourd'hui, il y a deux choses dont on peut être sûr. La première, c'est que les programmeurs de Housemargue ont tout fait pour que leur soft soit aussi fun et jouable que le Sleep Slope Sliders de la Saturn. La seconde, c'est que sa sortie a été fixée à la même date que l'arrivée officielle de la Dreamcast sur le sol américain. Une nouvelle rassurante !

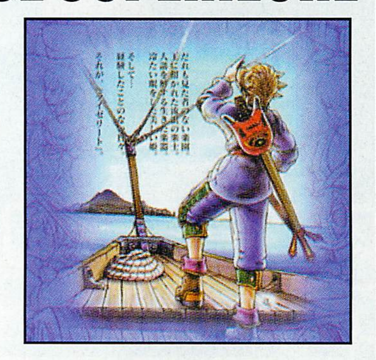


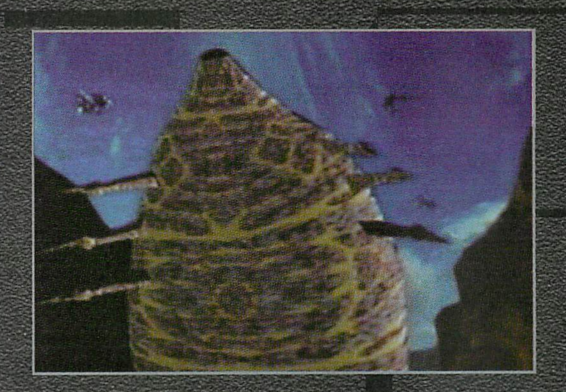
COMBAT DE FEMMES...

SNK a annoncé un titre NGPC nommé Gal Fighters, qui devrait réunir moult femelles issues des jeux de baston SNK. En y réfléchissant bien, on peut se dire que Nakoruru Vs Mai, ou encore Cham Cham Vs Mature, ça serait pas si mal. Réservé à un public averti...

KONAMI PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Après Flight Shooting, c'est au tour de Reiselied de faire son apparition sur les plannings de Konami. Ce titre sera réalisé par KCEJ (l'équipe de développement interne de Konami). Reiselied (que l'on pourrait traduire de l'allemand par «chanson du voyage») se passera dans un royaume féerique, véritable paradis terrestre où le joueur incarnera un ménestrel invité par le roi. Pour sauver une princesse, il devra faire appel à toutes ses connaissances musicales. Voilà un jeu original qui promet d'être unique sur Dreamcast. Des rumeurs font aussi état d'un autre jeu qui serait développé par Mr. Kojima (le concepteur de Metal Gear Solid). Wait and see !




Les cinématiques s'intègrent parfaitement aux séquences de shoot. Les programmeurs ont vraiment fait un effort pour que Geist Force soit plus attrayant que la majorité des Shoot'em up.

Geist Force

Un Panzer Dragoon à la puissance 1000 !



La qualité des décors est véritablement impressionnante. Quand on pense que nous n'en sommes qu'au début de l'histoire de la Dreamcast !



Alors, quoi de neuf depuis le Work in Progress du Dreamzone N°1 ? Rien, si ce n'est que nous avons eu le privilège de voir tourner Geist Force et qu'après ça, je peux vous dire sans crainte qu'il écrase toute concurrence. Ses graphismes sont tout simplement exceptionnels et on ne peut que s'extasier devant la maîtrise des programmeurs de cette petite merveille. Difficile pourtant de décrire avec justesse les émotions qui peuvent nous traverser à la vue de ce shoot. Oubliez tout ce que vous aviez pu connaître avec les deux premiers volets de Panzer Dragoon ou avec le Lylat Wars de la Nintendo 64. Ces jeux sont insignifiants au regard de la technologie utilisée sur Geist Force. Aucune trace de clipping ou de bug, alors que le développement de ce titre n'est pas encore terminé. Le plus impressionnant reste le système de lock. Sa précision et son utilisation rappellent étrangement les meilleures séquences de Panzer Dragoon II. En fait, Geist Force ne semble avoir qu'un seul défaut, l'absence d'un mode multi-joueurs. Souhaitons que les programmeurs de Sega décident au dernier moment d'intégrer cette option importante. Pour l'heure, je ne me lasse pas d'admirer la vidéo de ce shoot'em up qui risque fort de marquer l'histoire des jeux vidéo. Aux dernières nouvelles, sa sortie pourrait s'effectuer en septembre prochain, en même temps que la mise en vente de la Dreamcast américaine. Encore un peu de patience !

Alex

DÉVELOPPEUR : SEGA OF AMERICA
GENRE : SHOOT'EM UP
SORTIE PRÉVUE : AUTOMNE 99

News

UN APPÉTIT D'OGRE



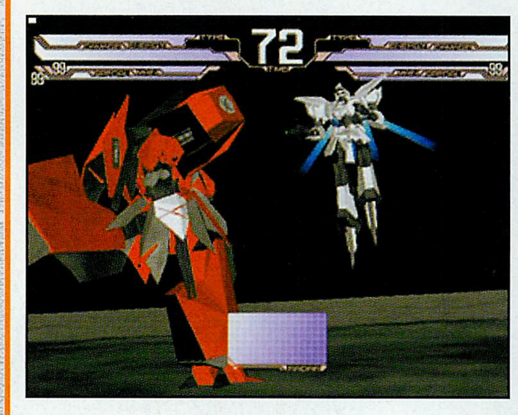
Attention : cette brève doit être avant tout considérée comme une rumeur. Vous allez comprendre... Un Ogre Battle 4 serait actuellement en cours de développement sur Dreamcast. Aucun détail, aucune date, pas de distributeur, rien... Mais il paraîtrait que le jeu exploiterait l'option «online» de notre console préférée... Il fallait bien qu'on vous le dise !

LES FRANÇAIS DÉBARQUENT SUR DREAMCAST

Dans la série des bonnes nouvelles, sachez qu'un porte-parole de la société française Infogrames a annoncé la possibilité du développement d'un V-Rally sur Dreamcast. Cette nouvelle version reprendrait beaucoup des améliorations utilisées pour le V-Rally 2 de la PlayStation. Travailler sur la nouvelle machine de Sega serait une progression logique pour la société de Bruno Bonnell. La confirmation du développement de V-Rally DC ne devrait pas tarder, et on peut raisonnablement espérer la sortie de ce titre avant Noël prochain.



MARIONNETTE





Du moment qu'un jeu a pour thème les méchas (les robots japonais), il se vend sans problème. Tout au moins au Japon. Mais ce style est actuellement en passe de suivre le même engouement aux Etats-Unis. Marionette Handler est donc très attendu, au pays du soleil levant comme chez les mangeurs de hamburgers. Nous en savons un peu plus sur le système de customisation des méchas. Vous pourrez absolument TOUT gérer et TOUT configurer sur votre robot, des armements aux couleurs et dessins. Whow ! Je vous laisse sur ces magnifiques photos, jusqu'à ce que nous en sachions plus sur ce futur-hit.

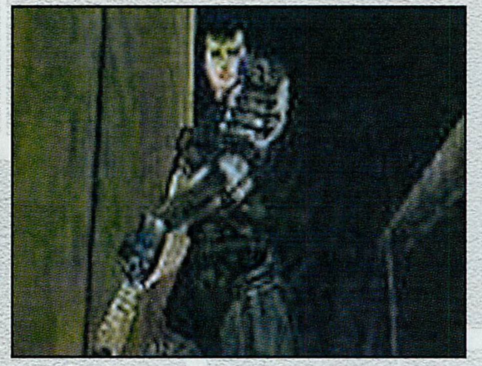
LA CITATION DE WILL

«Organise ta symbiote, et respire ton corps, tu seras fort.»

9 Avril 1999

BERSERK





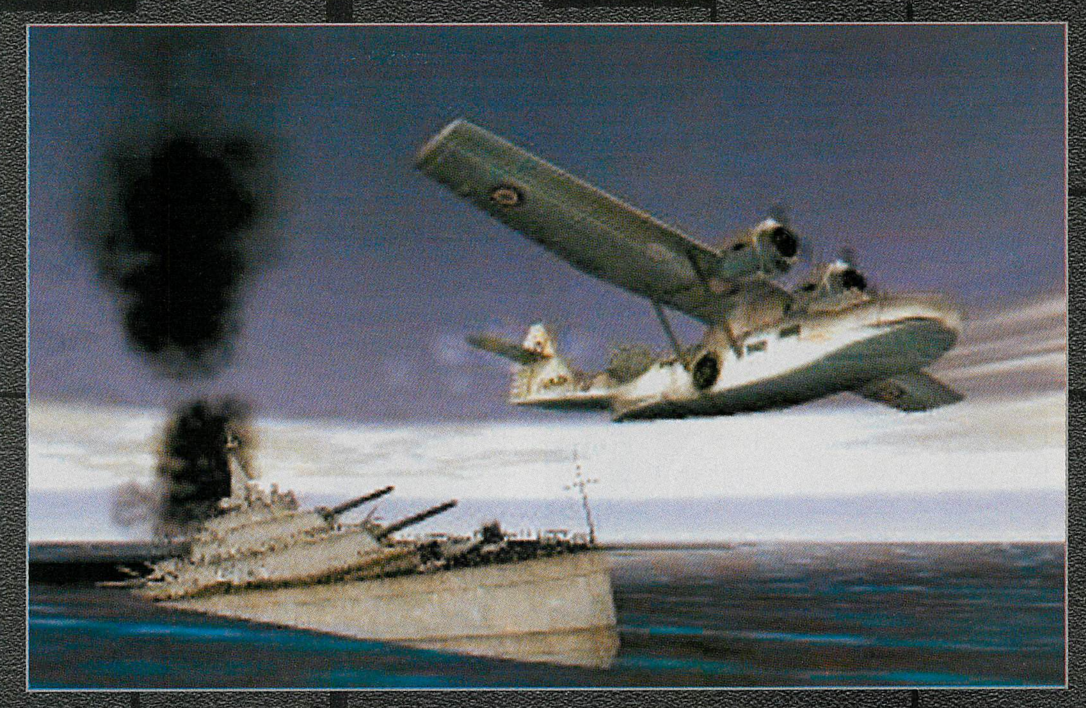




ASCII et Yuke's sont actuellement en train d'œuvrer de concert pour adapter le manga «Bersek», un des plus populaires au Japon, sur notre console préférée. Vous y incarnerez «the Swordman of Darkness», le personnage principal du manga, qui devra défourailler joyeusement goules, zombies, et autres démons maléfiques. Votre quête consistera à rechercher un objet mystérieux, la Main de Dieu (rien qu'ça), et vous aurez à votre disposition la panoplie complète du parfait éventreur de dragons. Le jeu devrait se présenter un peu de la même façon que Castlevania 64, mélangeant habilement les éléments classiques d'un RPG avec un gameplay action/aventure. Le jeu s'appele Berserk Fighter, nous n'avons pas de date pour l'instant, mais on garde un œil dessus...


Le premier lapin qui passe, j'en fais un bon civet pour ce soir.


Ah les enfoirés ! Ils ont commencé le feu d'artifice sans moi.



Hidden & Dangerous

Tu la veux ta putain d'guerre !





Hidden and Dangerous, édité par Take Two Interactive, est un jeu qui nous vient de Tchécoslovaquie. Appartenant à la nouvelle vague de jeux du type Spec Ops, Delta Force ou encore Rainbow Six, il combine avec bonheur de l'action en 3D, de la stratégie temps réel et une pointe de tactique. Le scénario, qui se déroule de 1943 à 1945, vous obligera à diriger un petit groupe de soldats alliés (jusqu'à 4) afin d'accomplir différentes missions dans les territoires occupés. Par souci de réalisme, les développeurs se sont attachés à reconstituer le véritable armement, les véhicules les bâtiments et les uniformes de l'époque. L'objectif de vos missions a, lui aussi, été calqué sur des faits réels. Véritable mine d'or pour les férus d'Histoire et principalement de la seconde Guerre Mondiale, Hidden and Dangerous impressionne également par son excellent potentiel. Les personnages en 3D semblent un peu cubiques, mais il suffit de les voir ramper, sauter, courir, escalader ou utiliser des objets pour se convaincre de la qualité de l'animation. Au départ, le nombre de commandes possibles est limité, mais il s'accroît en cours de jeu. L'intelligence artificielle n'a pas été laissée pour compte : une fois repéré, l'ennemi cherchera à vous neutraliser intelligemment, en n'hésitant pas à s'échapper pour mieux vous prendre en embuscade. Ajoutez à cela la possibilité d'utiliser les nombreux véhicules présents tels que side-cars allemands, camions ou même blindés pour remplir vos objectifs. Avec un total de 25 missions réparties dans 6 environnements graphiques différents, nul doute, donc, que Hidden and Dangerous figurera parmi les hits de la console lors de sa sortie européenne. En attendant, continuez à vous entraîner durement. Vous en aurez bien besoin pour venir à bout de l'agresseur et sauver le monde car comme on dit : qui veut la paix prépare la guerre.

Vincent

DÉVELOPPEUR : ILLUSION SOFTWORKS

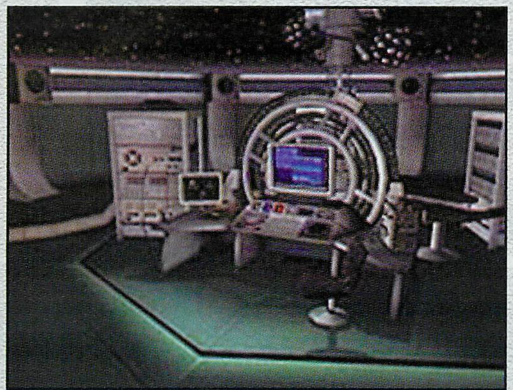
GENRE : ACTION/STRATÉGIE

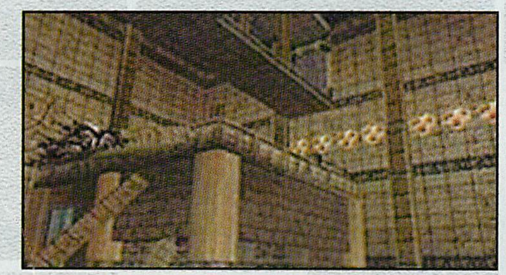
SORTIE PRÉVUE : 9 SEPTEMBRE 1999

News

Ô LES ZOLIES PHOTOS

Nous vous avions déjà parlé de Maken X, le fameux jeu d'Atlus, qui pourrait bien devenir l'un des titres les plus attendus. Orienté dans la direction du gore et du «dark», Maken X a pour point de départ une épée aux pouvoirs maléfiques. Pour plus de détails sur l'histoire, jetez un oeil dans le numéro précédent (quoi ? Vous ne l'avez pas ?!?), où Vincent vous dira tout. C'était juste pour vous montrer les nouvelles photos. Voilà.



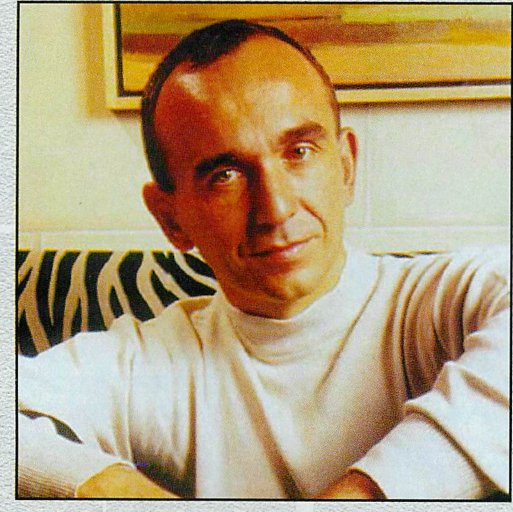








ÇA VA MARCHER !

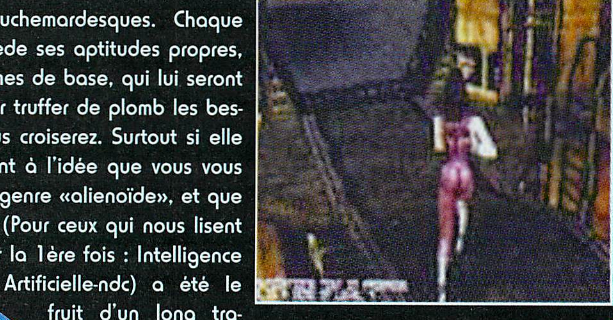


Pour les incultes, Peter Molyneux est un représentant en machines à laver, ou un dictateur sans gilette oublié au fond d'une prison. Pour les autres, c'est le papa de Bullfrog, un célèbre éditeur. Il est maintenant chez Lionhead Studios, et nous donne son avis sur la Dreamcast. «Le succès de tout hardware, que ce soit un nouveau PC, une carte vidéo, ou une nouvelle console, dépend avant tout du software qui va avec (...). J'ai récemment vu Shenmue, et j'étais vraiment sous le choc, je veux bien croire que plus de 200 personnes ont travaillé dessus. Comme précédemment avec Zelda sur Nintendo 64, un seul jeu peut faire pencher les ventes d'une console». Sympa, ce Peter.

VOUS ALLEZ CONNAÎTRE LA PEUR...



Fox Interactive, qui était déjà en train de développer Alien Resurrection pour PlayStation, va dans la foulée nous faire une jolie version Dreamcast. Alors que la version 32bits est prévue normalement pour le courant du printemps, la version 128 devra attendre (et nous avec) jusqu'en septembre. Sachez, pour votre gouverne, que vous pourrez incarner au choix les cinq personnages principaux du film, le tout dans 13 niveaux aussi glauques que cauchemardesques. Chaque personnage possède ses aptitudes propres, ainsi que ses armes de base, qui lui seront essentielles pour truffer de plomb les bestioles que vous croiserez. Surtout si elle correspondent à l'idée que vous vous faites du genre «alienoïde», et que leur IA (Pour ceux qui nous lisent pour la 1ère fois : Intelligence Artificielle-ndc) a été le fruit d'un long travail...



RUNE CASTER

Si parmi vous il reste des fans de WachenRoder (saturnien), ils seront peut-être heureux, voire enjoués d'apprendre que Rune Caster a été annoncé sur DC. Ce soft conçu par Naozia devrait vous plonger dans de jolis mondes féeriques pleins de dragons et de magies spectaculaires. Pour l'heure, nous n'avons pas plus de détails, excepté le fait que le VMS et le modem ne serviront pas uniquement de décorations...



ALIENOÏDE

Que ce soient les voitures, les grille-pain, ou encore les flacons de moutarde, rien n'échappe à la dure réalité du design... Idem pour les manettes de vos consoles chéries. Ce mois-ci, la rédaction de Dreamzone a réussi a retrouver des brouillons d'ingénieurs peu soigneux. Admirez-les bien, et remarquez que certaines ressemblent vraiment à des vaisseaux aliens !!





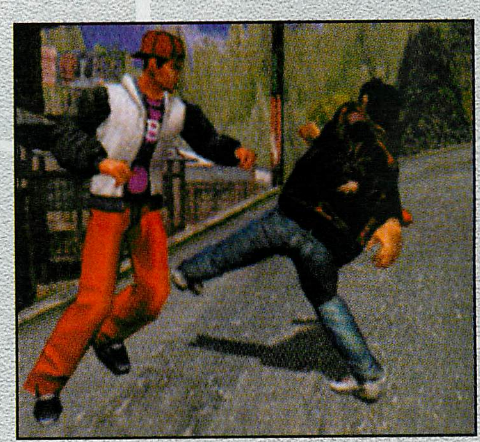


UN AFFREUX JOJO

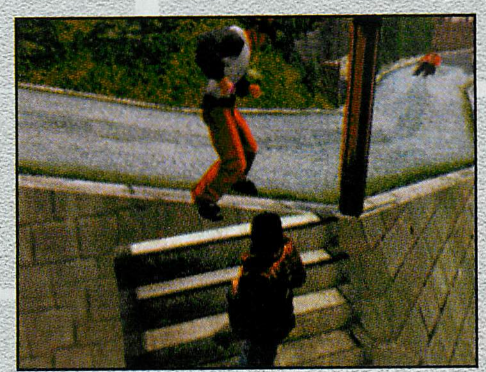
Les possesseurs de Dreamcast ne pourront décidément pas se sentir lésés par Capcom. En effet, l'éditeur nippon vient de confirmer que Jojo's Bizarre Venture, leur dernier hit dans les salles d'arcade, sortirait non seulement sur PlayStation, mais aussi sur Dreamcast. Une bonne nouvelle !

COMBATS EN TEMPS RÉEL

On a longtemps cru que les scènes de combat de Shen Mue se dérouleraient à la «Dragon's Lair», en appuyant simplement sur un bouton à un moment précis. Mais on a aujourd'hui confirmation par Sega de la présence d'un second mode baptisé «Free Battle» et autorisant de véritables affrontements en temps réel comme dans un VF3. Coups de poings, coups de pieds, blocages, esquives et projections seront donc bien de la partie pour le plus grand bonheur des amateurs d'action. Maintenant qu'on sait cela, on bave encore plus d'impatience à l'idée d'y jouer.







HARDCORE

Rage Software, connu sur Dreamcast pour avoir réalisé Incoming, est en train de continuer sur sa lancée, et se prépare à nous sortir un soft de... football. Mais attendez-vous à un jeu plutôt «hardcore». Cela s'appelle Ruud Gullit Striker (le nom à lui seul est déjà «hardcore»), et c'était prévu pour le troisième trimestre 99. Malheureusement, il a été reporté à une date indéterminée. L'intelligence artificielle des joueurs est le fruit d'un travail effectué en collaboration avec le coach de l'équipe d'Angleterre, de manière à rendre leurs réactions plus réalistes. Pour ce qui est de l'animation, vous vous douterez que la motion capture est aussi de la partie. Avis aux amateurs de foot «hardcore», donc.





News





Bon les gars, c'est pas que j'vous aime pas, mais j'ai ma femme qui m'attend à la maison. Alors il faut que je me dépêche de rentrer.



Vous avez vu comme elle brille ma bagnole ? La classe !

Shutokou Highway Battle

Duels sur autoroute



Sur l'autoroute on peut rouler très vite, mais il faut faire attention aux nombreux camions qui circulent à faible vitesse.

DEVELOPPEUR : GENKI

GENRE : COURSE AUTOMOBILE

SORTIE PRÉVUE : 25 MAI 1999

Shutokou Highway Battle est un jeu de course automobile foncièrement original. Là où la plupart des jeux se bornent à proposer de classiques courses sur circuits, MHB change de registre en s'inspirant des «runs sauvages» qui se déroulent la nuit sur les bretelles d'autoroutes ou sur les boulevards périphériques des grandes agglomérations. Vous incarnez donc un passionné de vitesse dont le loisir est de parcourir les autoroutes chaque nuit, à la recherche d'adversaires potentiels pour leur lancer des défis. Après avoir choisi un véhicule et l'avoir gonflé à bloc avec un petit «tuning» maison, la première chose à faire est de vous «promener» sur les autoroutes japonaises pour trouver un rival à affronter. Car c'est bien connu, la nuit tous les chats sont gris et les chauffards sont de sortie ! Repérez un véhicule, si son conducteur accélère à votre approche, cela signifie qu'il accepte le défi et c'est parti pour un nouveau duel automobile. Mais une fois la course lancée, il ne s'agit pas d'arriver le premier à la fin de l'étape. Non, ici, la fin de la course est déterminée par un système original baptisé Split Points, que l'on peut traduire par «points d'écart». Ces points sont calculés en fonction de la distance qui vous sépare de votre concurrent. Pour gagner, vous devez obtenir un certain nombre de points, plus ou moins important selon le niveau du concurrent. Plus vous serez loin devant, et plus vous serez récompensé. A l'inverse, votre mauvaise performance vous fera perdre des points. Et si vos Split Points tombent à zéro, vous perdez. La course est terminée. Inutile de dire qu'il faudra donc souvent jouer des coudes et du pare-chocs pour parvenir à larguer votre adversaire. Différents modes devraient être disponibles, dont un dans lequel vous affronterez quelques 150 concurrents et, bien évidemment, un mode vs, permettant à deux joueurs humains de se défier. Si la réalisation tient la route, Shutokou Highway Battle pourrait donc être une agréable surprise pour le fou du volant qui sommeille en vous.

Vincent







On retrouve la charmante Claire Redfield dans ce fameux Code Veronica. Elle et Chris devront-ils lutter une fois de plus contre la dangereuse société Umbrella ?

Resident Evil : Code Veronica

Le grand retour de la famille Redfield

Si on ne dispose pas pour l'instant de réelles nouvelles informations sur ce Resident Evil exclusivement dédié à la Dreamcast, on commence à en comprendre le scénario. Capcom a toujours prétendu que ce RE : Code Veronica serait un épisode à part dans la chronologie de la série. En fait, ce volet semble faire suite à Resident Evil 2 en racontant les retrouvailles de Claire Redfield (héroïne du deuxième épisode) et de son frère Chris (heureux survivant du premier). Enfin réunie, la famille Redfield doit, une nouvelle fois, faire face à la menace des zombies. Le jeu contiendra une flopée de nouvelles armes et beaucoup plus de mouvements pour les personnages, de façon à profiter pleinement du tout nouveau moteur 3D temps réel. La sortie de ce titre majeur a malheureusement été repoussée au mois de décembre. Il faut dire que les équipes de développement de Capcom ont de quoi s'occuper cette année. Tout d'abord, une version Dreamcast et Nintendo 64 doit sortir pour la rentrée, ensuite, Dino Crisis (mélange habile de Jurassic Park et de Resident Evil) débarquera en novembre sur PlayStation et enfin, le projet d'un Resident Evil 3 pourrait débuter à la fin de l'année pour une sortie sur PlayStation 2. Pour l'heure, l'éditeur nippon fait son maximum pour tenir ses délais sur le fameux Code Veronica. D'ailleurs, on murmure que des équipes techniques de Sega seraient en train d'apporter leur concours au développement de ce futur hit. Entre ce titre, Blue Stinger, Undercover, Senritsou No Bishou et Carrier, la Dreamcast pourrait bien devenir la reine des jeux d'aventure en 3D.

Alex

L'aspect sanglant des Resident Evil est bien présent dans ce nouvel épisode. A la différence de House of the Dead 2, le sang est bien rouge.

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : AVENTURE / ACTION

SORTIE PRÉVUE : FIN 99



Le succès incroyable de Resident Evil 2 a sans doute poussé Capcom à prendre position sur la machine de Sega.

ALORS, HEUREUSE ?



Encore plus fort que Boy Kanipan : la musique originale de Shenmue. Je m'explique. Pour Boy K, le jeu VMS sera disponible avant le jeu, mais pour Shenmue, c'est carrément la bande originale qui sera en vente pour la modique somme de 2500 yens. Le CD 2 titres, lui, ne coûte «que» 100 yens. Le fin du fin : vous aurez droit à Mitsuyoshi Takeshi Osamu et à Lori en guest star. Alors, heureuse ?

AVENTURE SPATIALE

Après la Saturn, c'est au tour de la Dreamcast d'hériter un épisode de Battle Ship Nadesico, le jeu d'aventure spatiale tiré d'une célèbre série animée nippone. Au fait, ça s'appellera Battle Ship Nadesico 3.

UNE GROSSE PELUCHE POUR SEGA

Au Japon, on adore les produits dérivés ! La preuve avec ses peluches Dreamcast. Ils sont vraiment fous ces Japonais ! Dans la même catégorie, on trouve aussi la peluche de l'acteur qui jouait le rôle du Président de Sega pour les spots publicitaires. J'ai dit «jouait» puisque depuis, il a été renvoyé pour avoir fait une énorme bêtise. C'est pas grave, la vente de ses peluches lui rapportera surement un maximum d'argent. Allez chercher une morale là où il n'y en a pas !

LA TROISIÈME FOIS EST TOUJOURS LA BONNE

Les fanatiques de la série des Street Fighter seront ravis d'apprendre que le développement de Street Fighter Zero 3 bat son plein. Cette version Dreamcast reprendra tous les modes de jeu de la version PlayStation, mais avec la qualité technique de la borne d'arcade. De plus, elle contiendra une option «Network» qui permettra d'échanger des personnages ou de confronter des records. Capcom envisage aussi la possibilité que deux joueurs puissent s'affronter grâce au modem (idéal pour les combats à longue distance !). Compatible Puru Puru Pack et Arcade Stick, ce Street Fighter Zero 3 DC devrait débarquer cet été au Japon.



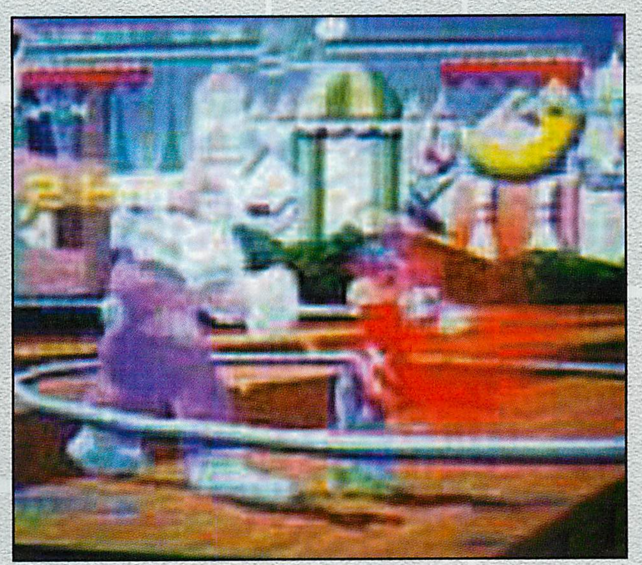


DE LA 3D PARTOUT, PARTOUT

Sega envisage de modifier la séquence d'intro de sa console et d'incorporer quelques rotations et autres animations en 3D à la place de l'actuelle spirale qui s'enroule, histoire de montrer que la machine assure dans ce domaine. Les versions européennes et américaines intégreront peut-être cette nouveauté.

VICTOIRE AUX POINTS

Sega vient d'annoncer qu'il travaillait actuellement sur un tout nouveau jeu de baston du nom de Waffupu. Prévu sur NAOMI dans un premier temps, il reprend le principe du Fighter's Destiny de la N64, la qualité en plus. Ainsi, pour gagner un match, il ne s'agira plus simplement de mettre votre adversaire KO, mais d'obtenir le premier 5 points, un KO par coup spécial rapportant 1 point, et un KO par super combo ou projection, 2 points. Une version bêta est déjà disponible dans certains lieux japonais et sa sortie sur DC ne devrait donc pas tarder.





VIVE LE MERCHANDISING !

Dans la série j'utilise un nom connu pour vendre un maximum d'accessoires, je voudrais le VM spécial Godzilla ! Dans une grosse boîte, les fans du monstre élevé au nucléaire seront ravis de trouver un VM et un jouet assez volumineux du fameux Godzilla. L'avantage, c'est que le prix de vente reste quasiment le même que celui d'un VM seul. Il pourrait être intéressant de voir une telle initiative se reproduire, mais avec un jouet Sonic ou Virtua Fighter. Pour l'instant, on attend surtout la sortie de la console (la sortie se rapproche à grands pas !).



LE MYSTÈRE COMMENCE À S'ÉCLAIRCIR



Web Mystery, le jeu d'aventure de Panasonic qu'on vous avait rapidement présenté dans le premier numéro de Dreamzone et dont la sortie était prévue pour le 8 avril a été retardé jusqu'à une date inconnue. De nouvelles images ont été, malgré tout, présentées à la presse et on en sait désormais un peu plus sur la trame scénaristique. Il s'agit d'une sombre affaire de meurtres en série qui ont lieu, de nos jours, au Japon et à Hong Kong. D'étranges photos de ces crimes sanglants vous sont envoyées par le biais d'Internet, ce qui explique le titre du jeu. Vous allez donc mener votre enquête pour découvrir qui se cache derrière tout cela. La bonne nouvelle, c'est que Web Mystery est prévu sur 2 GD-ROM et on peut s'attendre à retrouver de nombreuses scènes vidéo.

J'EN VEUX UNE...

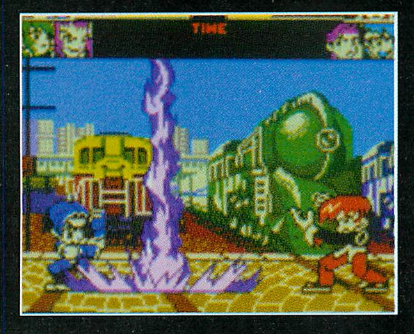
Depuis que la Neo Geo Pocket Color est arrivée, les distributeurs se bousculent pour imposer leurs titres. Bien évidemment, Sega nous sort un Puyo Puyo, mais Namco distribue un titre au nom étrange : Thunder V... Se pourrait-il que cela soit la suite du classique Rolling Thunder ? Voici une petite liste des jeux que les distributeurs réservent à la NGPC :

BPS : Tetris
TAITO : Densha de GO !
SEGA : Puyo Puyo, Sonic, Sakura Taisen, Columns
NAMCO : Pacman, Fami Stadium, Hanabi, Thunder V, Jolokichi
SNK : Samouraï Spirit 2, Sneak Fighters, Fatal Fury Pocket



TAKARA : avec «an original game», mais ça, on l'aurait deviné nous-mêmes...





News





Le monstre vacille... Serait-ce le coup de grâce ?



La lueur d'intelligence qui brille dans les yeux de ce boxeur démontre l'étendue des capacités de la DC.

Ready 2 Rumble Boxing

Préparez-vous à trembler...



Jackson Five vs Dolph Lundgren ?

Non content d'avoir déjà à son actif la conception de NFL Blitz 2000, Hydro Thunder, MK4 et NBA Showtime, Midway est actuellement en train de peaufiner son petit dernier : Ready 2 Rumble Boxing (prononcer «reumbeul»). Il faut tout de même savoir que Midway se place dans le peloton de tête des éditeurs DC, vu qu'il fait partie des cinq plus gros poissons de la mare vidéoludique américaine. Comme vous l'aurez compris par son titre assez évocateur, il s'agit d'un jeu de boxe. Mais attention : ce n'est pas une «simulation» lente et poussive, avec trois coup et demi, et des personnages qui donnent l'impression de flotter à dix centimètres du ring. Ici, nous sommes en présence d'un soft qui s'inscrit dans la pure tradition de l'arcade. Une animation qui a la pêche, pour des graphismes très soignés. Bien sûr, nous ne l'avons pas encore vu bouger, mais les photos qui s'étalent sous vos yeux ébahis parlent d'elles-mêmes. Pour la petite histoire, sachez que le nom du soft vient de la phrase favorite du commentateur américain Michael Buffer : «leeeeettts get ready to rumble». Vous pouvez aussi compter sur lui pour mettre l'ambiance lors des matches. R2R Boxing affiche un style assez original, puisqu'il parvient à avoir un certains réalisme, tout en gardant un aspect fun, parfois presque comique. En effet, il ne faut pas regarder les personnages longtemps pour les trouver tout simplement désopilants. Alors imaginez-les en mouvement. De plus, chacun possède ses propres mimiques et positions ridicules. Ils sont au nombre de vingt, et vous retrouverez, entre autre, un très gros asiatique, un afro-américain avec un coupe «à la Jackson Five», «un homme de couleur corpulent» que l'on peut qualifier de mastodonte, un américain à l'air niais, bref, on peut s'attendre à du fun et des franches parties de rigolade. Il faut préciser que Midway a vu grand, puisque la sortie du soft est annoncée comme étant simultanée sur les trois principales machines du marché console. Le but d'un tel jeu consistant essentiellement à se prendre des coups, il serait de bon aloi que le Puru Puru Pack soit de la partie. Quant à l'option «Net»... on attendra certainement l'automne prochain pour confirmer.

Mica

Développeur : Midway

Genre : Boxe arcade

Sortie prévue : Automne 99

BLACK IS BEAUTIFUL

Des Dreamcast noires vont être commercialisées au Japon en série limitée pour la modique somme de 39800 yens. Il faudra se dépêcher, car il n'y en aura pas pour tout le monde. Avis aux amateurs...

OUH LES TRICHEURS !





Les développeurs en manque d'inspiration n'hésitent pas à repomper les idées de leurs concurrents. Les gars de Sciton ont fait très fort puisqu'ils préparent pour l'été un jeu PlayStation baptisé Love Love Truck. Et vous savez quoi ? C'est la copie carbone du Magical Truck Adventure de Sega qu'on vous a présenté dans la rubrique arcade de Dreamzone 2. C'est pas bien de copier !

ENCORE UNE SUITE !

Il fallait s'y attendre ! Après le succès de Virtua Fighter 3 sur Dreamcast, les programmeurs de l'AM2 viennent d'annoncer la mise en chantier d'un nouveau volet de l'une des plus célèbres sagas du monde des jeux vidéo. Les rumeurs font état de trois nouveaux combattants. L'un d'eux ressemble étrangement à Akira, alors qu'une autre semble être une frêle jeune fille. Pour l'instant, nous n'avons pas d'informations supplémentaires sur le troisième combattant. Visiblement, il faudra attendre la fin de l'an 2000 avant de pouvoir jeter un oeil sur les premières images du jeu.

TOUS LES MOYENS SONT BONS POUR GAGNER...

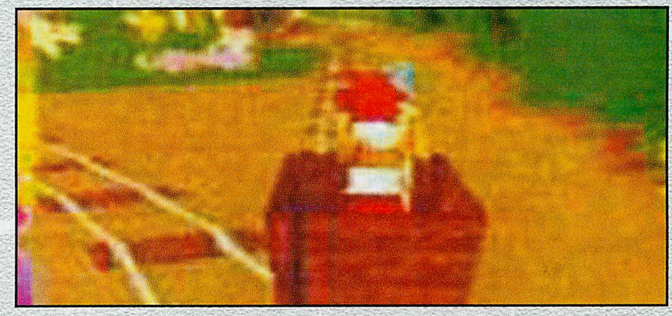
Nous sommes tous unanimes pour dire que les bons joueurs ne trichent pas. Mais comme tout le monde ne s'appelle pas Alex (ndr : quel vantard !), Datel nous prépare dans ses laboratoires une version Dreamcast de sa célèbre Action Replay. Disponible au Japon pour cet été, cet accessoire permettra de venir à bout des jeux les plus difficiles, grâce aux différents codes que l'on trouvera dans les magazines ou sur le site internet de Datel.

15 TITRES POUR LE LANCEMENT EUROPÉEN

On sait désormais avec certitude que 15 jeux seront disponibles lors de la sortie de la console en Europe. Huit d'entre eux seront édités par Sega, et les sept autres, par les éditeurs tiers. Même si les titres n'ont pas été communiqué, on peut s'attendre à découvrir Sonic Adventure, Sega Rally 2, Super Speed Racing, Virtua Fighter 3 et House of the Dead 2 au début de l'automne. Godzilla Generations, July et Tetris 4D, quant à eux, ne devraient pas voir le jour hors des frontières japonaises ; et c'est très bien comme ça !

C'EST DANS LES VIEUX POTS QU'ON FAIT LES MEILLEURS JEUX

Les bonnes nouvelles n'en finissent pas de pleuvoir sur la Dreamcast. La preuve, Sega Japon travaille actuellement sur une suite de Story of Thor. Ce jeu d'aventure avait fait un carton lors de sa sortie sur Megadrive. Il se voulait le concurrent direct du Zelda III de la Super Nintendo, mais proposait aussi des originalités comme des coups spéciaux à la Street Fighter ou la possibilité de contrôler quatre élémentaires (eau, feu, terre et vent). Une première séquelle peu réussie était déjà sortie sur Saturn. On ne connaît pas encore la date de sortie de cette future merveille.







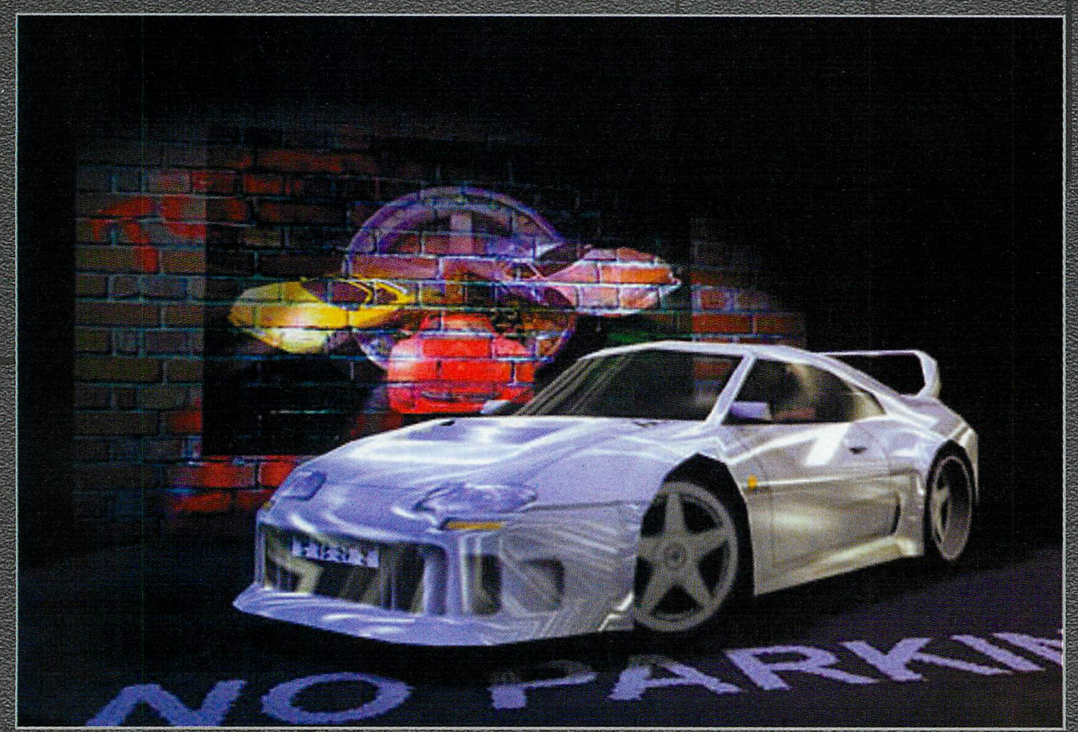
Dis chérie, si on se faisait un petit resto chinois ce soir ?



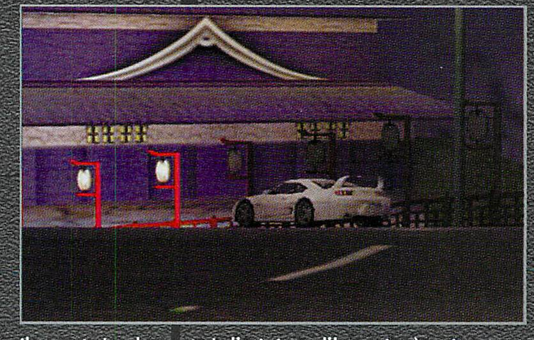
Zut alors, on m'a piqué mes roues ! Mais que fait la police ?!

Midnight GT

Courses illicites sur fond de clair de lune



Les programmeurs ont un peu abusé sur les reflets de lumière. On dirait que cette Toyota Supra est dans un emballage plastique !



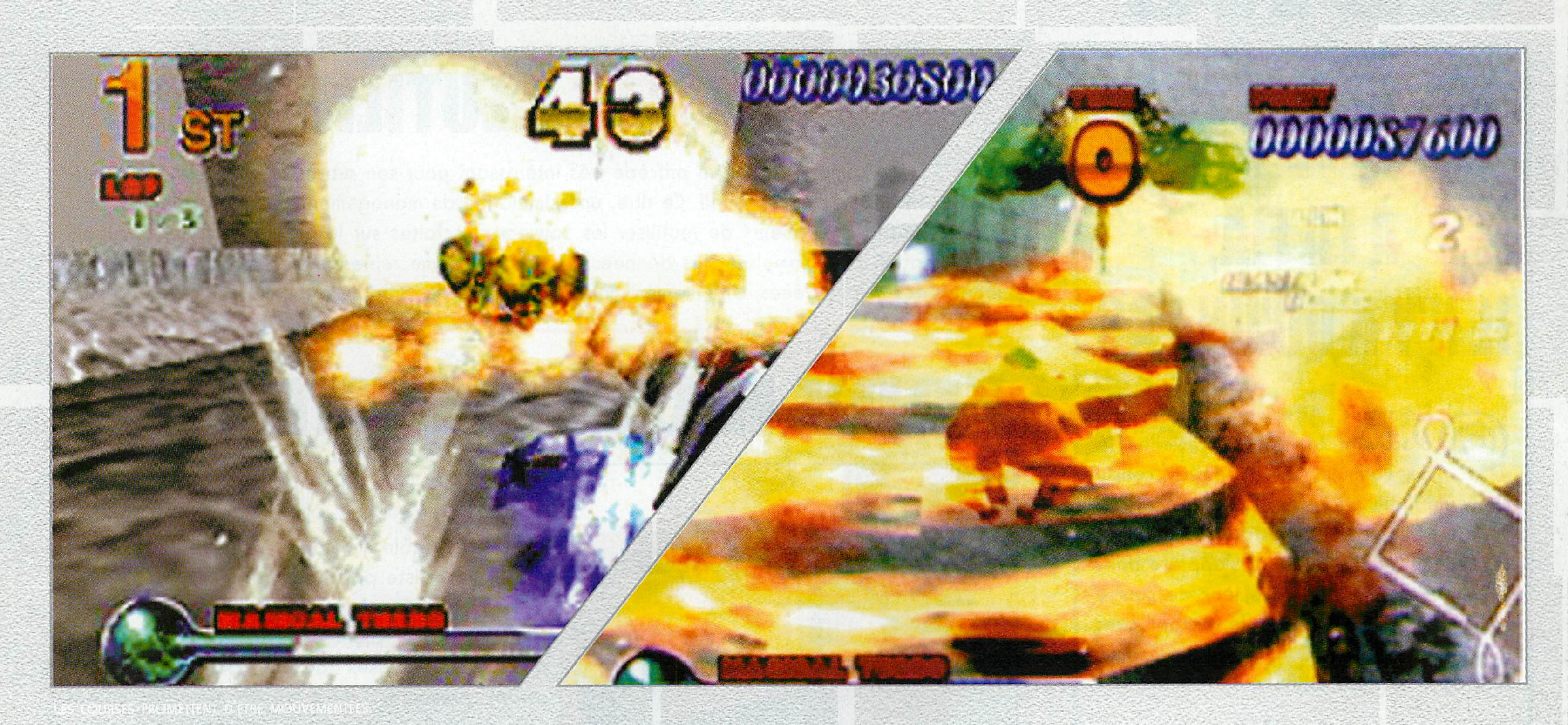
Concurrent direct du Shutokou Highway Battle de Genki, Midnight GT nous offre une nouvelle vision des courses nocturnes qui se déroulent à la tombée de la nuit aux abords des plus grandes métropoles. A bord de véhicules boostés au maximum, quelques mordus de mécanique et de vitesse n'hésitent pas à parcourir les routes à plus de 200 km/h au péril de leur vie pour atteindre le nirvana. Si le jeu de Genki s'annonce original par son principe de points, celui-ci, réalisé par les Anglais de Rage (ndr : ils sont également à l'origine d'Incoming), mise tout sur le réalisme. On retrouvera au programme de Midnight GT un nombre total de 18 voitures de sport japonaises, dont 10 sont à gagner au fil du jeu. Seulement 3 circuits seront accessibles au début du jeu, mais 5 autres se dévoileront après quelques victoires. Du parcours forestier au passage urbain, en passant par l'inévitable route de montagne, l'environnement graphique devrait être relativement varié. Et pour ceux qui s'inquiètent à l'idée de ne participer qu'à des courses nocturnes, Rage a inclus une progression dans le temps ainsi que la gestion des conditions climatiques. Mais l'aspect le plus intéressant du jeu concerne le comportement des divers modèles routiers. Les puristes seront contents d'apprendre que le jeu proposera un mode simulation et un mode arcade en plus des classiques «time attack» ou «2 joueurs» par écran splitté. Bref, beaucoup de plaisir en perspective pour tous les joueurs, qu'ils soient novices ou aguerris. Voila donc un jeu qui pourrait bien nous réconcilier avec un genre très prisé par nos camarades nippons, mais délaissé en Europe. C'est votre beau volant flambant neuf qui va être heureux !

Vincent

Développeur : Rage Software

Genre : Course automobile

Sortie prévue : N.C.



LES COURSES PROMETTENT D'ÊTRE MOUVEMENTÉES

Gun Beat

Une course délirante



LES MOYENS DE LOCOMOTIONS SORTENT TOUS DE L'ORDINAIRE. ICI, VOUS ÊTES PERCHÉ SUR UNE SORTE D'AUTRUCHE MÉCANIQUE.



Qui dit NAOMI, dit Dreamcast. Les deux machines sont inséparables. Donc quand un jeu est développé sur la nouvelle borne d'arcade de Sega, on peut être sûr de le voir arriver sur Dreamcast dans un temps record. Aussi Gun Beat vient-il tout juste d'être présenté sur NAOMI qu'il est déjà pressenti sur Dreamcast. Gun Beat est le premier jeu en 3D de Treasure (Guardian Heroes, Gunstar Heroes, Radiant Silvergun, etc) sur cette machine. Gun Beat est a classer dans la catégorie des jeux de course/action délirants. Il se situe entre le jeu de tir et le jeu de course. Le principe du jeu est simple et basique mais comme d'habitude c'est avec ce genre de jeu que l'on s'amuse le plus. Il consiste à courir le long d'une piste en évitant des obstacles tout en tirant sur des ennemis. Pour vous aider dans votre tâche vous avez la faculté d'enchaîner des attaques et de réaliser des combos. Vous disposez même du Gun Beat, une attaque spéciale dévastatrice. Tout irait pour le mieux si vous ne deviez pas réaliser cet exploit en effectuant un nombre de tours imposé, le tout dans un temps imparti. Tout un programme. Pour rendre les challenges encore plus intéressants, les développeurs ont également intégré dans le jeu la notion d'expérience. Un turbo spécial vous aidera à gagner du temps. Au fil des courses vous gagnez des points qui vous permettent d'accéder à des bonus. Vous pouvez sélectionner votre coureur parmi quatre personnages : Mirabelle (une jeune femme blonde chevauchant un balai), Carmine (un dandy aux cheveux bleus pilotant une moto), Cunyanya (un elf perché sur un hamster géant) et Squad-Man (un robot doré). Bien entendu le jeu comportera un mode versus. Bref, Gun Beat semble véritablement délirant et qui pourrait être une des bonnes surprises à venir sur Dreamcast.

Fred



DÉVELOPPEUR : TREASURE

GENRE : COURSE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : COURANT 99

News

DE LA FIFA À LA FIA, IL N'Y A QU'UN PAS

Electronic Arts vient récemment d'acquérir la licence officielle FIA de Formule 1. Le contrat conclu concerne l'utilisation des véritables circuits, voitures, pilotes et écuries du Championnat du Monde de F1. L'éditeur s'apprête donc à conquérir le marché des jeux de course comme il l'a déjà fait pour le football avec la série des FIFA. A quand un futur concurrent pour Monaco GPRS 2 ?

DES DONNÉES RÉUTILISABLES

Sega compte utiliser un procédé très intéressant pour son prochain jeu de baseball intitulé Let's Play Baseball. Ce titre, une simulation de management des plus pointues, permettra aux joueurs de réutiliser les sauvegardes faites sur le jeu Professional Baseball Club Creation pour compléter les données. On pourra même reprendre les caractéristiques des joueurs et équipes créées. Une manière comme une autre de rentabiliser au maximum chaque jeu.

EDDY BARCLAY VIRTUEL



Hudson développe un soft original qui va vous mettre dans la peau d'un producteur musical. «Super Producer» -c'est son nom- est une véritable simulation puisque vous devrez choisir un artiste parmi ceux proposés et l'entraîner pour le faire devenir une vraie star qui vous rapportera tout plein de sous. On ne sait pas encore si des phases «action» à la Bust A Groove seront présentes, mais si on s'éclate autant qu'avec un Pop'n Music, nous sommes preneurs.

OH, MY GOD !



Que les ligues parentales puritaines se rassurent : il n'y a aucun lien entre cette news et un certain objet destiné à soulager l'appétit sexuel de jeunes femmes dévergondées. GoD est l'abréviation de Gathering of Developers qui, comme son nom l'indique (ndr : en anglais, of course !), signifie «groupement de développeurs». GoD s'est associé à Take Two Interactive pour former un nouveau label de jeux vidéo baptisé Rockstar Games et dont l'objectif est de proposer sur console le meilleur des jeux PC. 4 Titres sont déjà annoncés, parmi lesquels le très attendu Max Payne, chroniqué dans ce numéro.

SORTIE DU N°4 LE 18JUIN 1999

NEC : LE RETOUR

Eh non, vous ne rêvez pas ! Nec Home Electronics annonce encore un nouveau jeu pour la Dreamcast. Ce titre utilisera un moteur 3D ultra-détaillé et mega-performant dans un univers glauque où le suspense est roi. Vous l'aurez compris, je parle bien d'une spy-simulation. Cet Espionage Agents (puisque tel est son nom !) sera tourné vers l'action, à la manière d'un Syphon Filter. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à croiser les doigts et à toucher du bois pour que ce titre prometteur ne s'inscrive pas dans la lignée de Seventh Cross ou de Sengoku Turb (sinon, c'est pas grave. Fred se fera un plaisir de le tester !).

CARTMAN DÉBARQUE SUR DREAMCAST

Certaines rumeurs semblent indiquer qu'une séquelle du South Park de la Nintendo 64 pourrait sortir pour Noël prochain. Ce titre garderait le concept d'un Doom-like délirant et pourrait être converti sur Dreamcast. Signalons qu'il ne fait pas partie de la liste de jeux que Acclaim compte développer pour la nouvelle machine de Sega. Il serait compatible avec le port Internet et permettrait ainsi le jeu en réseau. Il sera même possible de jouer en réseau avec des utilisateurs de PC. Une charmante attention !







Gundam Gaiden

La guerre des robots sur 128 bits

Bandai et la série Gundam, c'est une longue histoire d'amour. Si la PlayStation avait connu deux volets de Gundam : Battle Master (des Beat'em up en 2D), la Saturn avait accueilli plusieurs épisodes de Gundam Gaiden, des jeux d'action tout en 3D. L'avantage de cette nouvelle version, c'est bien sûr la qualité du moteur 3D. Les aires de combat sont vastes et détaillées. On a vraiment l'impression de se retrouver au coeur d'un épisode de Robotech. Mais, quelle erreur ! Ici pas de Rick Hunter, pas de Zentraedi. Le joueur fait partie d'une fédération qui lutte contre les ambitions colonialistes du duché de Zion. Il devra effectuer de nombreuses missions pour influer sur l'hypothétique issue du conflit. Gundam Gaiden ressemble vraiment à Gun Griffon avec ses vues cockpit ultra-détaillées et son action incessante. Les premières vidéos du jeu laissent présager le meilleur. Chaque mission sera présentée par un briefing en 3D temps réel du plus bel effet, comme pour accentuer la sensation de se trouver au coeur d'une gigantesque guerre. Pour l'heure, on retrouve la majorité des armes à feu présentes dans le dessin-animé. J'espère que les programmeurs de Bandai penseront à intégrer les formidables épées laser des Gundam. On ne sait pas encore s'ils intégreront une vue externe. La Dreamcast possède une puissance suffisante pour ce genre d'option, reste à savoir si Bandai aura le temps nécessaire pour corriger son produit. Une chose est certaine , nous serons fixés dans quelques mois.



Alex



DÉVELOPPEUR : BANDAI

GENRE : ACTION / SIMULATION

SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 99



Les briefings sont agréables puisque présentés sous forme de petits reportages. Ils ont le mérite de plonger le joueur au coeur de l'histoire, et donc d'améliorer l'ambiance du jeu.

News

GAUNTLET LEGENDS SUR DREAMCAST ?



Des rumeurs persistantes prétendent que le Gauntlet Legends d'Atari pourrait bien être adapté sur Dreamcast par les bons soins de Midway. Utilisant la puissance d'une carte 3Dfx, ce jeu d'arcade en 3D pourrait être facilement converti sur la machine de Sega, sans aucune perte de qualité. Mieux encore, grâce aux possibilités offertes par le modem et les quatre ports manettes, cette version pourrait gagner en convivialité et en fun. Mais avant de nous réjouir, attendons une confirmation de la part de l'éditeur américain.

LA GUERRE DES JOUETS



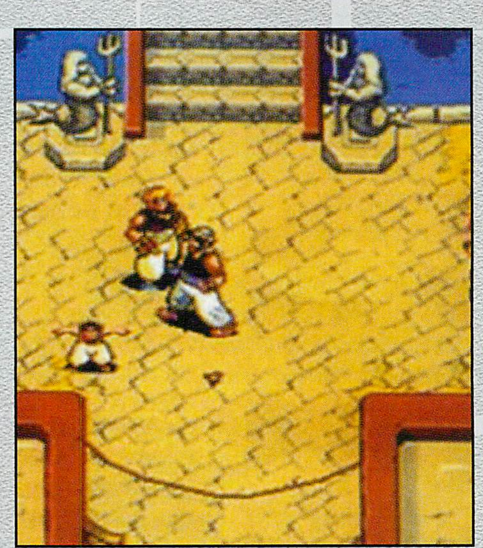
Lorsque l'on parle de Toy Story, on ne peut s'empêcher de parler de la perfection de ses images de synthèse. Une suite étant prévue au cinéma, il n'est pas étonnant d'apprendre qu'elle devrait connaître les joies d'une conversion sur console. La première compagnie choisie par Disney pour tenter de relever ce défi, c'est Activision. Pour l'instant, on parle surtout d'une version Dreamcast, seule console susceptible de retranscrire la beauté visuelle du jeu. Espérons simplement que le gameplay soit à la hauteur !

LES PROCHAINES SORTIES SUR DREAMCAST

De nombreux titres Interplay viennent d'être confirmés sur Dreamcast :
- Powerboat 2, le jeu de course de bateaux de Promethean sortira pour octobre.
- Star Trek : New Worlds, le jeu de stratégie spatiale développé par Binary Asylum débarquera en septembre prochain.
- MDK 2, la fameuse séquelle mise en chantier par Bioware est toujours annoncée pour novembre.

A ces trois jeux, il convient de rajouter le dernier titre de Virgin développé par Awesome, il s'agit de Billard Club House qui devrait sortir pour la fin de l'année.

QUEL SUCCÈS CETTE NAOMI !



La dernière carte arcade de Sega est décidément très courtisée en ce moment. Cette fois, c'est SNK qui vient d'annoncer le développement de plusieurs titres sur cette carte. Une rumeur fait déjà état d'un nouveau King of Fighters exploitant toute la puissance de la Naomi. Le jeu utilisera un background en 3D, tout en conservant la jouabilité d'un titre 2D. Comprenez par-là qu'il sera impossible de tourner autour de votre adversaire comme dans un Power Stone. En cela, ce nouveau KoF s'apparenterait beaucoup au dernier Fatal Fury. Une façon comme une autre pour SNK de s'acheminer tout doucement vers des jeux en 3D temps réel.





Les environnements planétaires sont nombreux et riches en détails. La plupart sont tirés des aventures télévisées de l'Enterprise.

Star Trek New Worlds

A la recherche de Sulu


Les séquences vidéo s'intègrent parfaitement aux phases de jeu. Plusieurs personnages vous donneront de précieux conseils tout au long de la partie.

Comme je l'avais annoncé dans ma dernière rubrique Ciné / TV, les jeux tirés de l'univers sidéral de Gene Rodenberry ne vont pas tarder à fleurir sur Dreamcast. Si Interplay prévoit quatre titres pour cette année (Starfleet Command, Kingon Academy et New Worlds), un seul jeu a été confirmé pour la machine de Sega. Avec Star Trek : New Worlds, Interplay espère proposer aux possesseurs de Dreamcast une simulation axée sur l'action de grande qualité. Pour cela, l'éditeur a eu la bonne idée de faire appel aux services de George Takei (le Monsieur Sulu de la série originale). Pour définir au mieux ce nouveau produit, on peut dire que c'est comme un épisode de Command & Conquer, mais dans l'univers de Star Trek et tout en 3D. Au départ, vous aurez la possibilité de diriger Les Klingons (ah, les oiseaux de proie klingonnais !), Les Romulans et la Fédération (avec l' Enterprise). Ensuite, à vous de savoir gérer au mieux la construction de vos bases, le placement de vos troupes et les différentes séquences d'action présentes tout au long de la partie. Les trois factions sont basées sur les données exactes fournies par l'univers Trekien. Les fans sauront apprécier cette marque de respect. Sur Dreamcast, Star Trek : New Worlds intégrera deux options particulièrement intéressante. La première, c'est celle qui permettra de jouer à deux et de s'affronter dans une guerre galactique aux dimensions épiques. La seconde concerne la possibilité d'utiliser le modem pour charger plusieurs programmes. De nombreuses cinématiques égayeront les parties et permettront le remarquable jeu d'acteur de George Takei. Trekkies, à vos phasers !

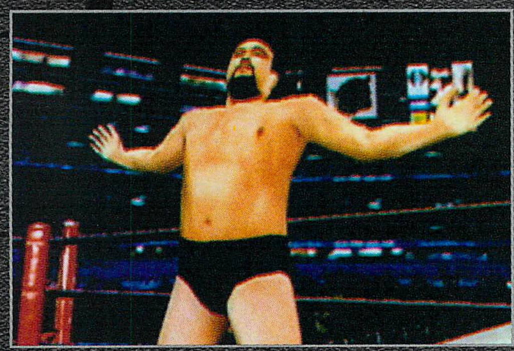
Alex

Développeur : Interplay
Genre : Simulation / Action
Sortie prévue : Fin 99



News





L'incroyable Hulk est atteint d'une maladie qui lui a fait perdre sa belle couleur verte.



Certaines images peuvent choquer. Nous avons même hésité à classer X ce magazine, par respect pour les plus jeunes.

Toukon Retsuden 4

Graisse et slips moulants pour grosses claques et projections



Allez, on lève la jambe droite, on lève la jambe gauche... et on recommence.



Sport extrêmement populaire au Japon, le catch arrive bientôt sur nos Dreamcast. Et bien que deux autres titres du même genre soient en développement chez Sega et Human, celui de Tomy devrait être le premier à voir le jour. Pour ce quatrième épisode de la série, les développeurs se sont surpassés. On retrouvera (ndr : enfin, pour ceux qui connaissent !) les 30 catcheurs les plus réputés de la New Japan Pro Wrestling League. Malheureusement, les tas de muscles et de graisse en question sont inconnus chez nous, pauvres petits Européens. Ne cherchez donc pas Sting, l'Undertaker ou encore Macho Man, ils n'y sont pas ! Hormis ce léger détail dont on s'accommodera par obligation, on espère que cette version DC de Toukon Retsuden tiendra ses promesses. Chaque catcheur devrait disposer de ses véritables coups particuliers. Mais le plus intéressant concerne la possibilité de jouer jusqu'à 4 en conservant une animation extrêmement fluide (60 images/seconde) et en haute résolution. La motion capture a d'ailleurs été utilisée sur de véritables catcheurs afin de proposer des mouvements plus vrais que nature. Et les visages des vraies stars ont même été scannés avant d'être plaqués sur les polygones. Graphiquement, Toukon Retsuden 4 s'en tire donc pas mal, grâce à une modélisation de qualité. On espère maintenant que le fun suivra car c'est le principal intérêt de ce genre de jeu. Tomy ne doit pas oublier que Sega risque de proposer une véritable bombe avec son All Japan Pro Wrestling 2 (Giant Gram) et qu'il n'a donc pas droit à l'erreur. Mais attendons sagement l'été pour vérifier tout cela de visu...

Vincent

DÉVELOPPEUR : TOMY

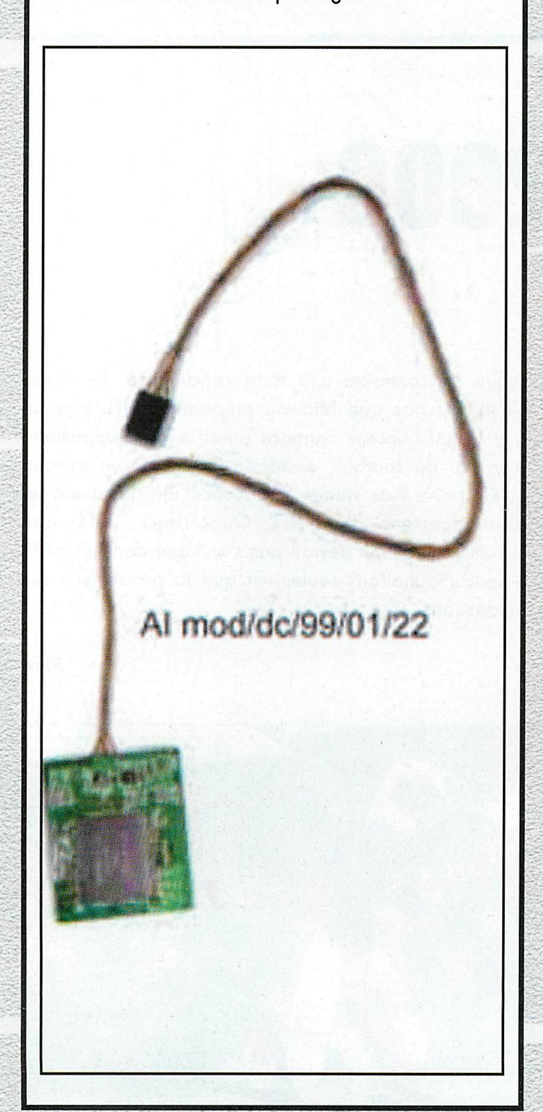
GENRE : CATCH

SORTIE PRÉVUE : JUILLET 99

LE PIRATAGE SUR DREAMCAST



Les pirates de Hong Kong n'auront pas mis longtemps à craquer la protection de la Dreamcast. Les premières copies de jeux circulent déjà dans le pays et une puce a été mise au point pour contourner le «lock» de la machine. Apparemment, les jeux se négocient à moins de 50 F et la puce à environ 100 F. On peut s'attendre à une vive réaction de Sega, avec peut-être l'incorporation dans la console d'un nouveau type de protection car, si ce système permet de profiter de tous les jeux d'import quelle que soit l'origine de la machine, il peut également porter préjudice aux éditeurs s'il est utilisé à des fins de piratage.



Sega / Takara : un pacte avec le diable ?

Outre le fait que ces deux constructeurs ont décidé de développer une série de bornes pour les salles d'arcade, il semble que les deux parties soient vraiment intéressées par l'idée de collaborer plus souvent ensemble. Dans cette optique, Takara vient d'annoncer la sortie prochaine de Choro Q Hyper Racing et de Super Doll Richa-chan sur Dreamcast (cette nouvelle va faire des heureux !). Ce n'est pas tout puisque l'éditeur nippon devrait prochainement confirmer le développement de plus de huit titres utilisant les personnages de l'univers de Takara avant la fin de l'année fiscale.

UN JEU AUX TALENTS MULTIPLES

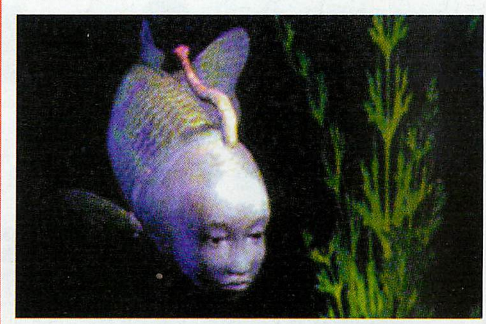
Game Arts vient d'annoncer que son prochain jeu sur Dreamcast, Jian Wan's Romance of Three Kingdoms, sortirait aussi sur d'autres supports comme la Saturn, la PlayStation ou le PC via Windows 98. La version Dreamcast sortira vraisemblablement en juin. Le jeu traitant d'une célèbre légende chinoise, il devrait sortir simultanément au Japon et en Chine. Un bel effort de la part des développeurs du superbe Grandia. Rassurez-vous, ce titre ne devrait sans doute pas connaître les joies d'une adaptation européenne.

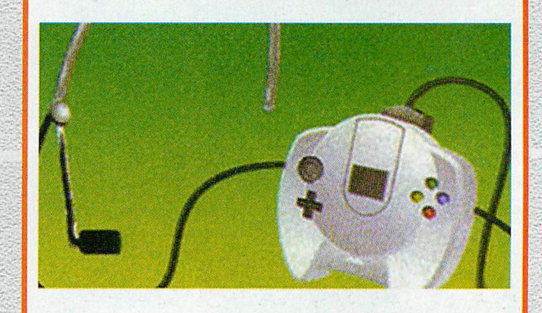
VROMBISSEMENTS DE MOTEUR

Sega Rally 2 et Hydro Thunder ne devraient pas être les seuls jeux de course à sortir simultanément avec la Dreamcast sur le sol américain. En effet, un autre titre a été annoncé, Jeff Gordon XS Racing. Développé par ASC Games, à qui l'on doit le très bon One, ce jeu se présente comme une version futuriste de NASCAR. Il sortira d'abord sur PC, puis sur PlayStation et Dreamcast. Il n'aura pas fallu attendre longtemps pour qu'ASC Games se décide à développer pour la machine de Sega. Jeff Gordon XS Racing promet une action débridée avec de multiples effets de lumière..

UN PÉRIPHÉRIQUE DE PLUS

Vivarium et Sega sont en train de développer un titre utilisant un micro pour une reconnaissance vocale. Ce Seaman est annoncé pour le 24 juin au Japon. Dans ce jeu, le joueur pourra communiquer grâce au micro avec une petite créature virtuelle appelée Seaman (quelle coïncidence !). Vos ordres lui permettront de se développer jusqu'à devenir adulte. Si vous aimez les Tamagotchi, vous raffolerez de ce nouveau titre qui sera certainement vendu en bundle avec le micro.





WINDOWS CE SÉDUIT LES DÉVELOPPEURS

Windows CE est une véritable bénédiction pour les concepteurs de jeux vidéo. Autorisant des conversions parfaites en quelques semaines des softs PC, le système d'exploitation de Microsoft suscite un engouement énorme de la part des plus grosses boîtes de développement. Dernièrement, Acclaim, Konami et Midway ont annoncé leur volonté d'utiliser Windows CE pour leurs prochains titres. Il reste maintenant à espérer qu'ils ne se borneront pas à effectuer de simples portages du PC vers la Dreamcast, mais qu'ils amélioreront leurs produits et tireront parti des spécificités de la console. On a beaucoup apprécié Sega Rally 2, par exemple, mais on l'aurait préféré sans les ralentissements dûs au Direct3D de Windows CE !

Visual Concept Basketball

Visual Concept saisit la balle au bond



Après le football américain, Visual Concept espère bien se lancer dans le domaine du basket-ball avec un titre dont les premières photos laissent présager du meilleur. Le but avoué de l'éditeur américain est de réussir à combiner la richesse d'une simulation au fun d'un jeu d'arcade. On leur souhaite bien du courage ! Pour l'heure, les dunks semblent monstrueux et les joueurs plutôt bien détaillés. Les programmeurs annoncent des animations à 60 images par seconde. Ils ont apporté un soin tout particulier aux visages et aux attitudes des basketteurs. Avec une licence NBA, ce titre pourrait faire un malheur. Pour l'heure, Visual Concept cherche encore un nom à son bébé. Pas de souci, nous vous préviendrons des différentes modifications du projet lors des prochains numéros de Dreamzone.

Alex







DÉVELOPPEUR : VISUAL CONCEPT
GENRE : SPORT
SORTIE PRÉVUE : FIN 99

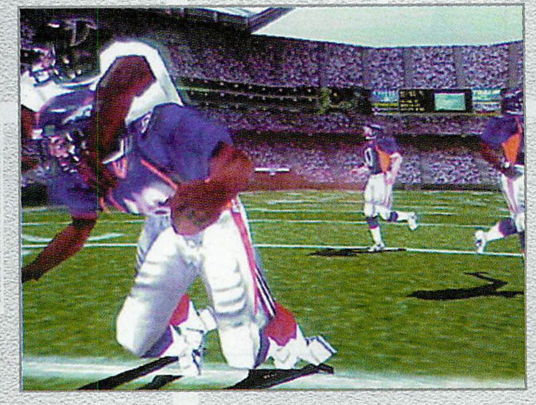
Quaterback Club 2000

C'est l'heure de pointe pour le football américain



S'il y a un domaine dans lequel la Dreamcast risque de cartonner, c'est bien celui des simulations sportives. Les amoureux de football américain seront ravis d'apprendre qu'Acclaim développe actuellement Quaterback Club 2000 pour la Dreamcast. On ne sait pas grand-chose du jeu, mais il risque de connaître une forte concurrence. En effet, n'oublions pas que Midway prépare un NFL Blitz et que Visual Concept annonce aussi le développement d'un jeu de football américain. Imaginez un instant qu'Electronic Arts vienne à annoncer officiellement le développement d'un NFL Quaterback 2000 sur Dreamcast ! On ne devrait pas s'ennuyer dans les mois à venir. Souhaitons seulement que la qualité soit au rendez-vous.

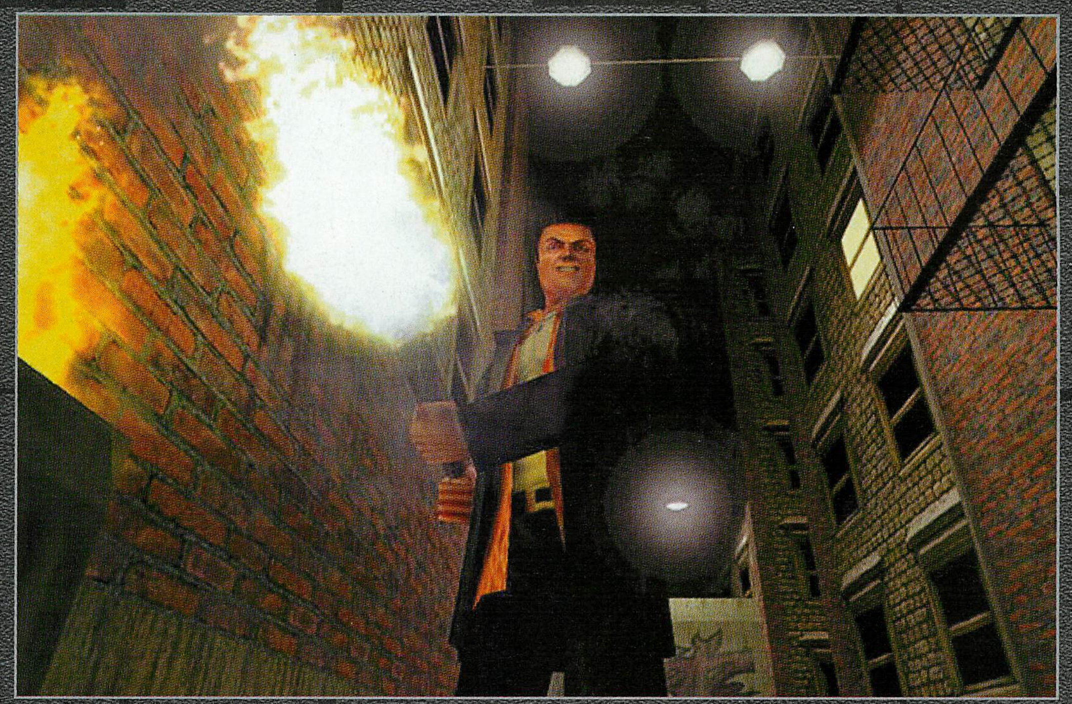
Alex



DÉVELOPPEUR : ACCLAIM
GENRE : SPORT
SORTIE PRÉVUE : COURANT 99







Seul contre tous, vous devrez vous méfier à la fois de la police et des tueurs de la mafia.

Max Payne

Un hommage à John Woo

Depuis l'incroyable succès des nombreuses adaptations de Duke Nukem 3D, cela faisait quelque temps que l'on n'avait plus entendu parler de l'équipe de 3D Realms. Alors que tout le milieu PC attend avec impatience la sortie de Duke Nukem Forever, les concepteurs créent la surprise en dévoilant Max Payne, un jeu d'action/aventure toute en 3D influencé par les films policiers du célèbre réalisateur hongkongais John Woo. Développé en collaboration avec l'équipe finlandaise Remedy Entertainment, Max Payne va vous mettre dans la peau d'un héros solitaire pourchassé à la fois par la police et la mafia. Agent Spécial de la DEA, une unité de lutte anti-drogue, vous avez infiltré la mafia newyorkaise pour enquêter sur une terrible drogue appelée Valkyr qui se répand dans toute la ville comme une peste. Mais votre patron et meilleur ami vient d'être sauvagement assassiné. C'est la seule personne qui connaissait votre véritable identité. Maintenant que vous venez de perdre votre couverture, votre tête est mise à prix par la mafia. Et pour couronner le tout, la police vous croit coupable d'un meurtre que vous n'avez même pas commis. Véritable polar vidéoludique, les premières vidéos de Max Payne promettent un jeu superbe. Outre l'action omniprésente et les innombrables scènes de fusillades, le jeu impressionne par son moteur graphique capable d'afficher des vêtements aux mouvements ultra-réalistes et ses effets d'ombre et de lumière. Très proches de ceux d'une production cinématographique, les angles de caméra rendent les affrontements incroyablement réalistes. On pourra même effectuer des arrêts sur image pour admirer les meilleures actions sous tous les angles. Des couloirs souterrains du métro aux ruelles obscures et malfamées de la ville, l'atmosphère dépeinte s'annonce très sombre. Et pour être original jusque dans ses moindres détails, les habituelles scènes cinématiques ont été remplacées par des planches de bande dessinées qui défilent avec un doublage vocal. Inutile de vous dire qu'on l'attend avec impatience !

Vincent

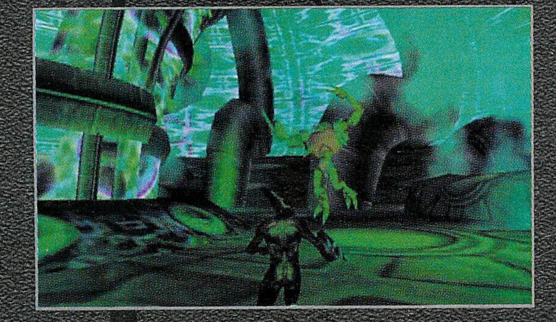


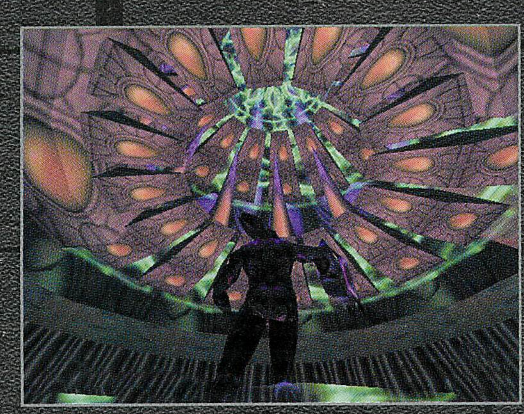
La richesse graphique est telle qu'on peut admirer le détail des douilles qui s'éjectent de votre arme.

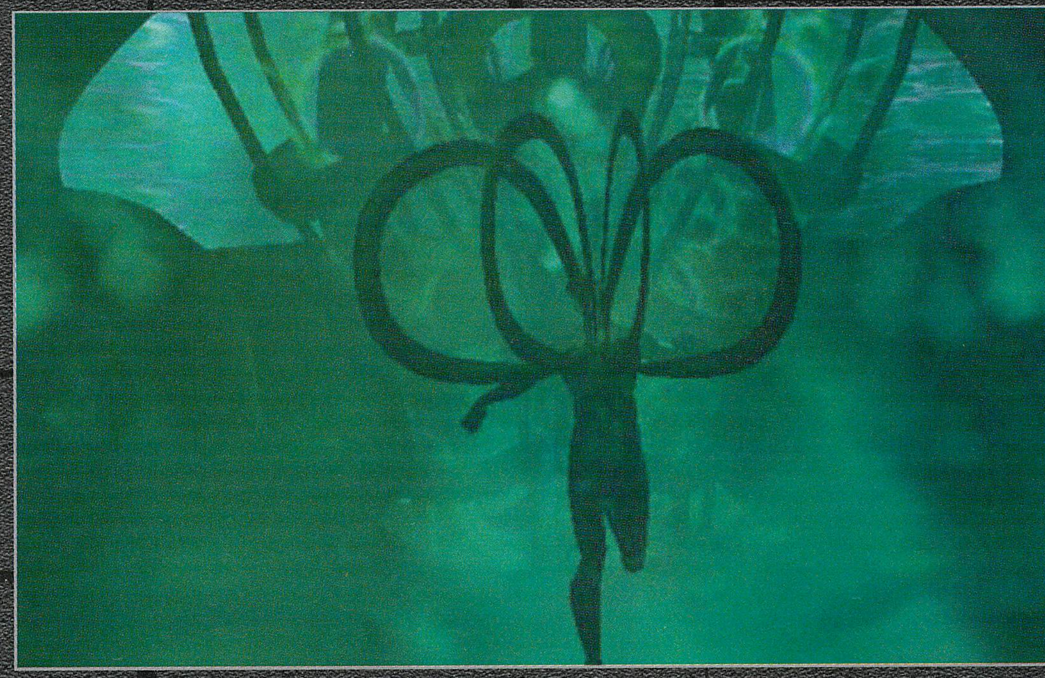
Développeur : Remedy Entertainment / 3D Realms

Genre : Action/Aventure

Sortie prévue : N.C.







Les effets visuels sont nettement plus impressionnants que ceux du premier volet. Voilà un titre qui aura certainement sa place sur Dreamcast.

MDK 2

Quand Interplay s'attaque à la Dreamcast !



En plus d'un humour particulièrement corrosif, on retrouvera aussi une ambiance teintée de mysticisme dans MDK 2.

DÉVELOPPEUR : BIO WARE CORP.

GENRE : ACTION

SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE 99

Il y a des nouvelles qui savent vous mettre le coeur en joie. Je ne peux vous dire l'immense plaisir que j'éprouve à l'idée de vous annoncer le futur développement de MDK 2 sur Dreamcast. Interplay n'a pas fait les choses à moitié pour cette séquelle d'un des jeux les plus marquants de l'année 97 puisqu'elle sera développée par Bio Ware Corp. Cette équipe avait réalisé un gros coup l'année dernière avec Baldur's Gate, un titre qui était rapidement devenu la référence en termes de RPG sur PC. Pour MDK 2, pas de souci, on retrouvera bien le savant cocktail découvert dans le premier volet : une pincée d'exploration, un soupçon d'humour et une forte dose d'action. L'univers violent et déjanté de Kurt Hectic promet de nombreuses nouveautés comme la modification en temps réel de certains décors. Une façon comme une autre d'accentuer le côté mystique de certains passages du jeu. Cela dit, avec un moteur 3D de cette qualité, MDK 2 s'annonce vraiment grandiose. Les graphismes sont magnifiques avec de nombreux effets de lumière et des textures qui rappellent les meilleurs cinématiques du premier volet. La différence, c'est qu'ici, ce sont des phases de jeu ! La version promet une qualité technique supérieure à celle d'un PC. Pour les programmeurs de Bio Ware, la Dreamcast est un formidable support et un outil remarquable pour les développeurs de jeux PC. La bonne nouvelle, c'est que la version Dreamcast sortira en même temps que la version PC, en septembre prochain. Avec une richesse de jeu amélioré, une ambiance unique, une action frénétique et des personnages attachants, MDK 2 pourrait bien créer une petite révolution sur la nouvelle machine de Sega.



Alex



La taille des Boss est vraiment impressionnante. Vous ne risquez pas de vous ennuyer avec cet avion aux missiles meurtriers.





Nos deux baroudeurs sont prêts à botter les fesses de tous ces sales envahisseurs alien qui polluent notre planète. Faut qu'ça crame

Expendable

Rien que pour vos yeux !

Une console sans jeu de commando, ça n'existe pas ! C'est certainement dans cette optique que Rage Software a décidé de porter son Expendable sur Dreamcast. Ce titre se rapproche énormément du One de la PlayStation, en plus fun. Votre mission sera d'éradiquer toute forme de vie inconnue qui pourrait menacer la race humaine. Expendable utilise un moteur 3D extrêmement puissant intégrant d'incroyables effets de lumière et faisant appel à une technique de Bump-mapping (impression de relief sur les décors). Et franchement, il suffit de regarder attentivement les photos pour apprécier à sa juste valeur le remarquable travail des programmeurs. Le jeu se découpe en six mondes contenant chacun trois ou quatre stages (ce qui nous donne une vingtaine de niveaux). Tout au long de ces stages, le joueur fera face à une horde d'aliens aux intentions particulièrement belliqueuses. Pas de soucis, le tireur disposera en retour d'un large éventail d'armes (mitrailleuse, fusil-laser, lance-missiles...), de quoi étancher sa soif de destruction. La majorité des éléments du décor pourront être détruits, ce qui occasionnera un concert d'explosions surprenantes de réalisme (ah, quelle douce musique à mes oreilles !). Cela dit, il ne suffira pas de tirer comme un fou, il faudra aussi faire preuve de finesse en abordant les quelques séquences de plate-forme du jeu. Heureusement, nos braves petits programmeurs ont pensé à intégrer un mode coopératif. A deux, il sera bien plus facile de venir à bout des énormes boss de fin qui vous attendent tout au long du jeu. Malgré tout, si vous préférez affronter votre pote pour lui montrer qui est le maître, libre à vous ! Rage Software semble avoir pensé à tout en reprenant les points forts de l'Apocalypse d'Activision ou du One de ASC Games et en apportant des améliorations significatives au concept éculé des jeux de commando. Certes basique dans son déroulement, Expendable promet une action frénétique et un fun immense, et c'est bien là l'essentiel ! Sur Dreamcast, il promet de devenir une référence dans le domaine des shoot'em up et répondra sûrement à toutes les attentes formulées par les amateurs de destruction massive. Affûtez vos paddles !



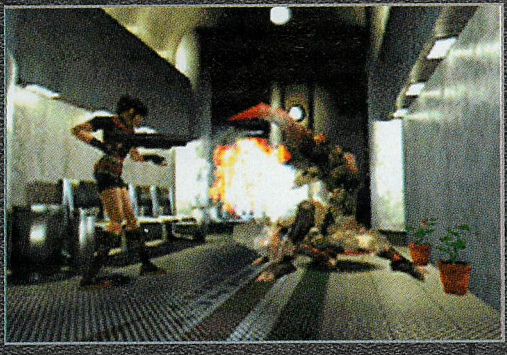
DÉVELOPPEUR : RAGE SOFTWARE

GENRE : COMMANDO

SORTIE PRÉVUE : FIN 99

Alex





VOUS EN CONVIENDREZ : UN COUP DE FUSIL À POMPE À BOUT PORTANT, ÇA FAIT MAL...



CE MONSTRE N'A PAS L'AIR TRÈS CONTENT. ET POUR CAUSE : CLAIRE LUI A VOLÉ SON CALEÇON PRÉFÉRÉ.

Resident Evil 2

L'horreur RE-commence...



MON DIEU !! MAIS QU'EST-CE QU'IL A MAUVAISE HALEINE !!

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : ACTION/AVENTURE/GORE

SORTIE PRÉVUE : JUIN 99

Pour que les fans invétérés patientent jusqu'à la sortie de Code Veronica, Capcom nous ressort Resident Evil 2 sur Dreamcast. Il devrait normalement voir le jour en juin, mais nous vous confirmerons cette info dans les prochains numéros de Dreamzone. Nous vous avions déjà parlé de la facilité d'adapter les jeux PC sur Dreamcast. Notre bien-aimé Resident Evil 2 s'étant vu dernièrement transposé sur PC, il était tout à fait normal de le voir débarquer à la puissance 128 bits. A l'heure où votre serviteur écris ces lignes, on ne sait pas encore si de nouveaux monstres ou énigmes sont prévus au programme, mais de gros soupçons se font néanmoins sentir... Le scénario, ou devrais-je plutôt dire LES scénarios, devraient normalement rester exactement les mêmes. De toutes façons, le pire serait que l'on reçoive un Resident encore plus beau, encore plus fluide, avec des effets spéciaux propres à la Dreamcast.. Pourquoi serait-il mieux, alors que ce n'est qu'un vulgaire jeu PlayStation ? Parce que la version PC tournait avec une carte 3D, et que ça change tout. Si l'on s'attend au mieux, je pense que la simple imagination d'un être humain normalement constitué ne peut concevoir ce qui se passe dans les locaux secrets de Capcom, situés comme chacun le sait au cœur d'un volcan endormi. Si on croit ce qu'il ne faut pas croire, c'est-à-dire les rumeurs, le jeu est prévu pour juin. Ce qui m'inquiète... J'ai peur que cette version 128 de Resident 2 ne soit là que pour palier un retard éventuel de Code Veronica, annoncé pour début 2000. Ce ne sont que de vagues suppositions, mais le seul fait d'y penser me terrifie, comme de nombreux barbares passionnés qui attendent, leurs yeux tristes levés vers le ciel. Mais bon, on va pas faire les difficiles. Grâce à cette adaptation, les fans de la série pourront retrouver leur héros, Leon et Claire, et les néophytes les découvriront au mieux de leur(s) forme(s) (au propre comme au figuré).

Mica





Les rampes, OK... Mais les dameuses, là-bas, je les sens pas...





Cool Boarders

Poudreuse et figures aériennes, puissance 128 !

Une chose est sûre : 989 Studio ne chôme pas. Avec la méga-bombe sortie récemment sur Play, à savoir Syphon Filter, on pensait que cette joyeuse équipe allait prendre un peu de vacances... Que nenni !! Ils sont déjà en train de plancher (c'est le cas de le dire) sur la version DC de Cool Boarder. Le jeu n'en est qu'à 30% de son développement, alors ne vous affolez surtout pas... Cela dit, rien que pour vous faire baver un petit peu, laissez-moi vous dire que ça tourne à 60 images/seconde, en haute résolution, of course. Evidemment, c'est beau, et les rumeurs font état d'une fluidité jamais atteinte dans un jeu de snowboard. Le jeu a déjà été présenté au Tokyo Game Show, et certaines personnes très chanceuses ont même eu l'occasion de jouer à une démo. Elle ne comptait que deux persos jouables (un homme et une femme), ainsi qu'une seule piste, mais permettait de se faire une petite idée de ce que le jeu pouvait donner (tout en sachant bien qu'il n'en n'est qu'à 30%). Sachez aussi que l'on retrouvera, entre autres, le célèbre bonhomme de neige, qui avait déjà fait des apparitions dans les trois premiers opus, sur PlayStation. Nous ne savons pas encore combien de persos et de pistes seront dispos, mais comptez sur nous nous pour vous informer dès que l'on verra passer l'info. Un soin tout particulier a été apporté aux traces de neige et aux projections de poudreuse. Le moindre virage un peu penché déclenche une gerbe de neige... Plusieurs vues vous feront envisager les obstacles, les bosses et les sauts de façon différentes. Il y aura même une vue intérieure, forte en sensations mais peu pratique pour les figures. Mais l'élément le plus paradoxal de l'histoire reste tout de même le développement d'une version Neo Geo Pocket Color en même temps que la version DC, qui s'appellera bien évidemment Cool Boarder Pocket. On sait seulement qu'il y aura certaines interactions en les deux machines, mais savoir lesquelles... nous n'en sommes pas là hélas. Nous nous contenterons de simples hypothèses. Débloquer des personnages cachés sur DC en y jouant sur Pocket, ça serait fun...

Mica



Attendez-vous à des séquences de simulation de vol.



Le célèbre bonhomme de neige sera bien évidemment de la partie.

DÉVELOPPEUR : 989 STUDIOS

GENRE : SNOWBOARD

SORTIE PRÉVUE : FIN 99







Voilà ce que l'on appelle une prise spectaculaire ! L'humour est très présent dans ce second Dynamite Deka.

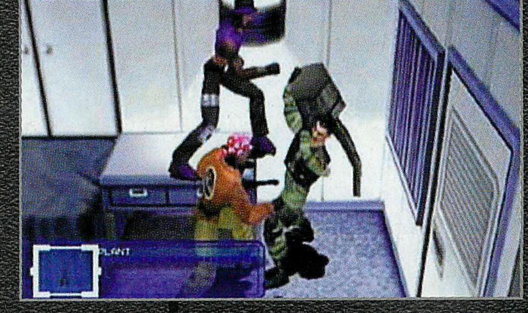
Dynamite Deka 2

Une journée d'enfer par l'AM1



Toute l'action se déroule sur un gigantesque paquebot de luxe où les pirates pullulent. Ici, une petite rixe.

Pour les joueurs européens, le nom de Dynamite Deka n'évoque certainement pas grand-chose. Pourtant, ce soft avait connu un franc succès sur Saturn lors de sa conversion. D'autant que Sega avait à l'époque passé un contrat avec la Fox pour attacher les droits de la série des «Piège de Crystal» (Die Hard en anglais) à son produit. Un excellent travail de marketing qui avait débouché sur une version américaine et européenne appelée Die hard Arcade. Développée sur une carte Model 2, Dynamite Deka 2 reprend complètement le concept du premier.



On pourrait le définir comme un Final Fight en 3D. Les programmeurs de l'AM1 ont tout fait pour donner un aspect très cinématographique à l'ensemble avec des angles de caméra spectaculaires et une ambiance digne des meilleurs films d'action hollywoodiens. Les personnages, au nombre de trois (le Sergent Jean Ivy, le Caporal Eddie Brown et le Détective Bruno dillinger), disposent d'une palette de mouvements extrêmement détaillée et de nouvelles armes vraiment délirantes (un réfrigérateur, un poisson surgelé géant...). Tout cela ne sera pas de trop puisqu'il faudra tout de même sauver la fille du Président des Etats-Unis. Même si Dynamite Deka 2 commence à dater un peu, il reste la référence absolue des Beat'em all dans les salles d'arcade. La version Dreamcast inclura de nombreuses références aux précédents jeux de Sega (le cheval de Daytona USA, certaines armes de Last Bronx...). La qualité principale de ce titre, c'est son fun. A deux, on enchaîne les parties avec un plaisir non-dissimulé. Sur Dreamcast, Dynamite Deka 2 ne devrait pas connaître de réels concurrents (à part Spike Out !), alors préparez-vous à la grande baston !

Alex

DÉVELOPPEUR : SEGA AM1

GENRE : BEAT'EM ALL

SORTIE PRÉVUE : 27 MAI 99









MERCI AUX 800.000* PERSONNES QUI LISENT

UNE DE NOS PUBLICATIONS

GRACE A VOUS

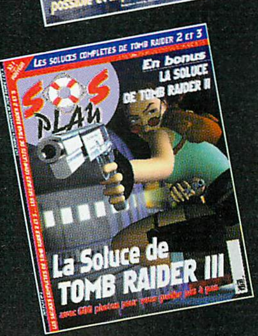
FJM PUBLICATIONS, EN 2 ANS, EST DEVENU

L'UN DES PREMIERS SPECIALISTES DE LA PRESSE CONSOLES.

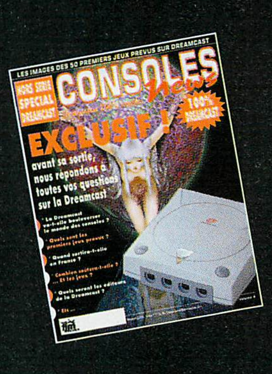
Annonceurs, pour toutes vos campagnes publicitaires, contactez Mme LAURE BARGY au :

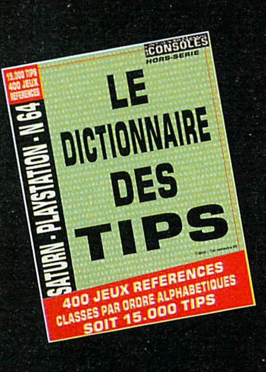
01.40.64.06.68

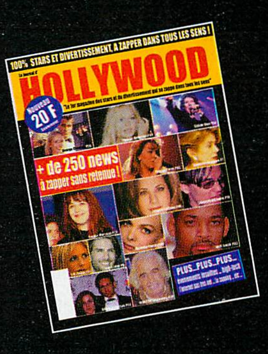
*Ce chiffre prend en compte les ventes et les abonnements des magazines existants avec un taux de reprise égal à 3

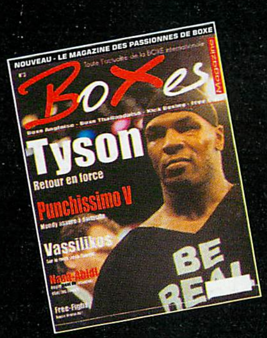












DOSSIER

CERTAINES SOCIÉTÉS DE DÉVELOPPEMENT RESTERONT À JAMAIS LIÉES À L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO. A L'IMAGE DE SQUARE SOFT, CAPCOM OU NAMCO, LES PETITS GÉNIES DE CHEZ CLIMAX ONT IMPOSÉ UNE IMAGE PARTICULIÈRE À LEURS CRÉATIONS. LES PLUS ANCIENS DE NOS LECTEURS SE SOUVIENDRONT SÛREMENT DE LANDSTAKER OU DE SHINING FORCE, DEUX TITRES PHARES DU DÉBUT DES ANNÉES 90 QUI ONT MARQUÉ LES DÉBUTS DE CETTE PETITE ÉQUIPE JAPONAISE, L'UNE DES PREMIÈRES À AVOIR TRAVAILLÉ POUR SEGA SUR LA MEGADRIVE. L'ÉQUIPE QUITTE CE COCON FAMILIAL DEVENU PAR TROP ÉTOUFFANT EN 93, ET APRÈS BIEN DES MÉSAVENTURES, IL ÉTAIT NORMAL QUE CLIMAX FASSE SON GRAND RETOUR SUR DREAMCAST. AUJOURD'HUI, CLIMAX ENTERTAINMENT TEND À SE DÉVELOPPER AU DELÀ DE SES SEULES ÉQUIPES INTERNES, ET COMPREND AUSSI UN DÉPARTEMENT INSTALLÉ EN ANGLETERRE (CLIMAX U.K.) ET UN MINI-DÉPARTEMENT CRÉÉ POUR RÉPONDRE AUX DEMANDES DES ÉDITEURS-TIERS COMME SEGA (CLIMAX GRAPHICS). AVEC LES DÉVELOPPEMENTS DE CLIMAX LANDERS, BLUE STINGER ET SYMPHONY OF LIGHT, CLIMAX RISQUE DE FAIRE BIEN DES MISÈRES À LA CONCURRENCE.

ALEX

L'HISTORIQUE

1991 - Shining in the Darkness

Premier jeu réalisé par Climax pour le compte de Sega, ce fantastique RPG a marqué toute une génération de joueurs. Sorti sur Megadrive, il connaîtra une suite sur Saturn en 96, Shining the Holy Ark (réalisé par l'illustre Sonic Team). Shining in the Darkness marquera les débuts d'une immense saga qui compte, aujourd'hui, autant d'épisodes que les Final Fantasy. Il connaîtra un énorme succès, propulsant Climax au sommet des éditeurs de jeux sur Megadrive. Basé sur un principe mélangeant l'exploration de donjons et des notions propres aux RPG, ce premier épisode des Shining posera les bases d'un monde féerique fabuleux qui réussira à plonger des millions de joueurs au coeur d'une aventure sans précédent.



1992 - Shining Force



Il ne fallut pas longtemps à cette deuxième production de Climax pour devenir le meilleur jeu de rôle sur la Megadrive. Pourvu d'un univers d'une grande richesse, de séquences de combats hallucinantes pour l'époque et d'une durée de vie sans égal, on comprend pourquoi. A signaler que Shining Force est avant tout un Tactical RPG. Il contient autant de notions de RPG que de notions de wargame. Il ne s'agissait plus ici de vaincre des monstres à la chaîne, mais aussi de savoir gérer une petite armée en tenant compte des forces et des faiblesses de chacun de ses membres. En partant d'une aventure gigantesque et passionnante, Climax créa une véritable révolution dans le domaine des RPG.

1992 - Landstalker



Landstalker était, à l'origine, développé pour apporter une réponse de Sega au Zelda III de Nintendo. L'objectif fut amplement atteint, puisque ce titre reste l'un des meilleurs jeux d'aventure édité sur 16-bits. Bien que pourvu d'une 3D isométrique un peu gênante, Landstalker proposait une aventure extraordinaire et permettait de retrouver un des héros de Shining Force, Lyle le voleur. Il fit vendre un nombre considérable de Megadrive. Landstalker est, en quelque sorte, l'ancêtre de Climax

1995 - Feda The Sword of Justice

L'histoire de ce titre débute en fait en 93, lorsque Climax décide de voler de ses propres ailes en quittant Sega. Toute l'équipe rejoint une petite société jusque-là inconnue : Yanoman. Le premier jeu développé par Sega pour le compte de cette société devait être un clone de Shining Force (Sega ayant gardé les droits de la série des Shining). Malheureusement, Feda, alors qu'il était prévu pour sortir en 93, fût repoussé de presque deux ans. A cause d'une technique devenue obsolète, ce Tactical RPG ne connut pas le succès escompté par Climax. Pourtant, ce premier jeu sur Super Famicom portait la pâte inimitable des créateurs de Landstalker.



1995 - Lady Stalker

Cette version féminine de Landstalker avait pour but d'apporter un plus dans la collection de jeux Super Famicom. Malgré la conservation de la 3D isométrique, la jouabilité se révélait plutôt désastreuse pour un titre Climax. Avec un intérêt des plus moyens, ses ventes furent bien maigres en comparaison des anciens projets de la célèbre équipe de programmeurs japonais. Lady Stalker fût le dernier jeu Climax à sortir sur Super Famicom.

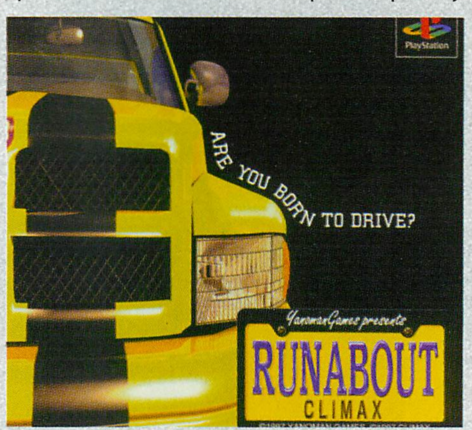


1996 - Dark Savior

Suite non-avouée du Landstalker de la Megadrive, ce titre annonçait déjà une évolution dans le concept du jeu d'aventure en 3D isométrique. En plus d'être axé sur l'aventure, Dark Savior était aussi un jeu de rôle. Il était possible de contrôler jusqu'à douze personnages. Comme d'habitude pour une production Climax, le scénario et la profondeur de jeu étaient en béton armé. Il inaugurait déjà les nombreuses améliorations intégrées dans Climax Landers. Avec Dark Savior, le savoir-faire de Climax éclatait de nouveau au grand jour.

1997 - Runabout

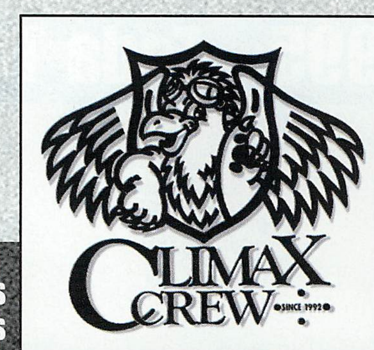
Qui aurait pu penser qu'on retrouverait la trace des programmeurs de Climax sur la PlayStation ? Ce fut pourtant le cas en 97 avec la sortie d'un petit jeu de course qui connut un certain succès auprés du public japonais. Malheureusement, à l'inverse de leurs précédentes réalisations, ce nouveau jeu de Climax possédait une durée de vie assez réduite. On retrouvait néanmoins une richesse inhabituelle pour un titre de cet acabit. Les raccourcis étaient innombrables et apportaient un plus non-négligeable à un Runabout plutôt fun. Ce sera le dernier jeu Climax à sortir sous le label Yanoman. Signalons qu'une version remix est sortie l'année dernière.





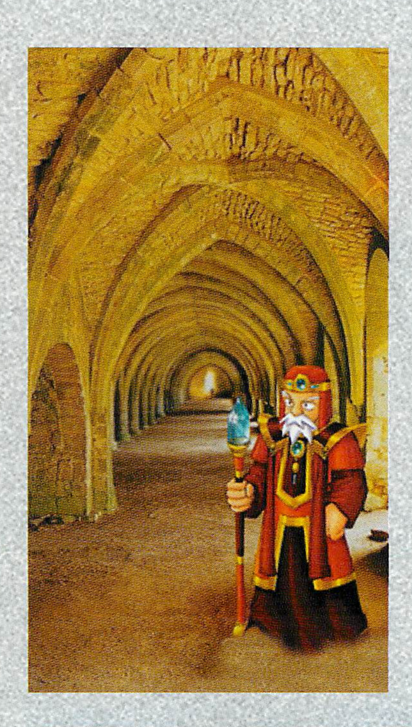
DOSSIER

CLIMAX UK



CE DÉPARTEMENT ANGLAIS DE CLIMAX A ÉTÉ CRÉÉ POUR POUVOIR UTILISER LE SAVOIR-FAIRE DES DÉVELOPPEURS POUR LE COMPTE DE SEGA. CLIMAX U.K. FOURMILLE DE PROJETS DIFFÉRENTS QUI DEVRAIENT CARTONNER DANS LES MOIS À VENIR. POUR LEURS DÉBUTS, CES PETITS GÉNIES ONT DÉCIDÉ DE S'ATTAQUER À LA BOXE VIRTUELLE ET AU RPG TYPIQUEMENT NIPPON. A PART TITLE DEFENSE ET SYMPHONY OF LIGHT, L'ÉDITEUR A ANNONCÉ LE DÉVELOPPEMENT D'UN MYSTÉRIEUX HALCYON. L'AVENIR PROMET D'ÊTRE SEREIN POUR LA DREAMCAST !

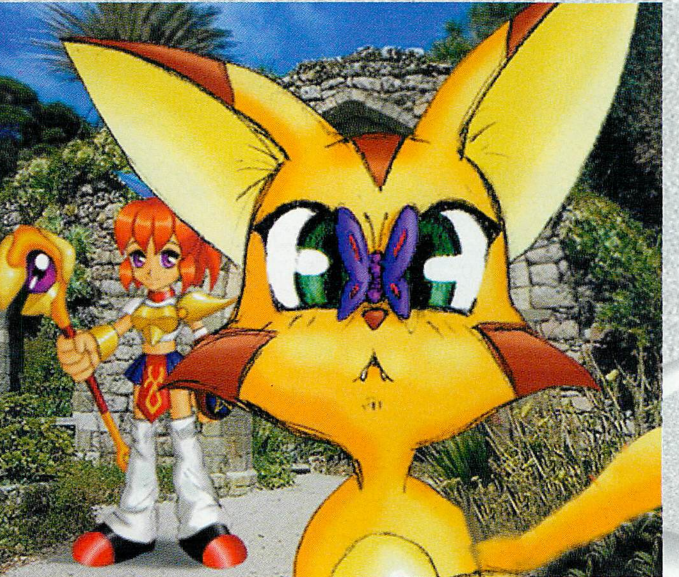
SYMPHONY OF LIGHT



Le premier jeu annoncé par Climax U.K est en fait un action RPG qui pourrait bien faire de l'ombre au déjà prometteur Climax Landers (c'est ce que l'on appelle de l'auto-concurrence !). Son principe le rapproche pourtant davantage du sublime Secret of Mana de la Super Nintendo. Dans ce dernier, les combats étaient en temps réel, et il était possible de contrôler trois personnages en alternance. Mais son principal point fort, c'était de proposer à deux joueurs de jouer simultanément en s'épauler tout au long de l'aventure. Symphony of Light reprend ce formidable concept en l'améliorant puisqu'il sera possible de jouer jusqu'à quatre. Tout seul, le joueur solitaire contrôlera l'équipe entière en utilisant au mieux les qualités de chacun de ses membres. L'histoire promet de nombreuses heures de jeu avec un désert immense, des montagnes dangereuses, un mine abandonnée, des donjons sans fin ou des château aux terrifiants secrets. Si Symphony of Light comprend une multitude de combats épiques, il contient surtout de diaboliques énigmes qui risquent de demander une bonne dose de logique. Tous les ingrédients semblent réunis pour que ce nouveau titre de Climax devienne un grand classique. Aucune date n'a été annoncée par Climax U.K, il faudra donc s'armer de patience avant de pouvoir goûter aux joies du lattage de Trolls.



ON NE SAIT PAS ENCORE GRAND-CHOSE SUR L'ASPECT TECHNIQUE DE SYMPHONY OF LIGHT, MAIS L'UNIVERS PROMET UNE CERTAINE RICHESSE.



LES PERSONNAGES PROMETTENT D'ÊTRE PARTICULIÈREMENT ATTACHANTS. L'HÉROÏNE ET SON ESPÈCE DE CHAT HYBRIDE RAPPELLENT FURIEUSEMENT LES PERSONNAGES DE LA SAGA DES SHINING FORCE (NORMAL, C'EST DU CLIMAX !).



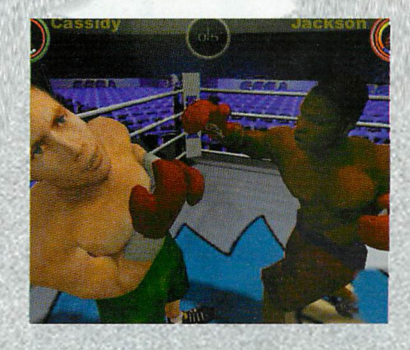
TITLE DEFENSE



Même si le public n'est pas encore présent, on ne peut qu'admirer la qualité des détails. Chapeau pour l'auto-promotion de Climax.



Les nouvelles images concernant le jeu de boxe de Climax ne cessent d'affluer sur le Net. malheureusement, il est bien difficile de savoir si ces dernières sont les vraies images du jeu ou un subtil montage effectué par les programmeurs anglais. Cela dit, Title Defense promet beaucoup ! Au delà d'un aspect graphique qui devrait faire de ce titre la nouvelle référence du genre, Climax annonce cinq modes de jeu différents. Le mode Arcade permettra de faire quelques combats avec un minimum de boutons, de manière à améliorer la prise en main du joueur lors des premières parties. Le mode Sparing se révélera idéal pour s'entraîner à placer des jabs et des uppercuts sur un adversaire dévoué à votre cause. Si vous souhaiter affronter un boxeur dont vous aurez choisi les caractéristiques, vous pourrez vous essayer au Ghost mode. Un mode Manager initiera les plus téméraires d'entre vous à la gestion d'un gymnase de boxe. Le coeur du jeu sera consacré au mode Championnat. Il n'y a rien de plus excitant que d'amener son boxeur au titre suprême. Aucune licence officielle n'a été annoncée pour l'instant. Technique, Title Defense annonce des caractéristiques impressionnantes. Les boxeurs seront composés de plus de 5000 polygones et leur animation utilisera intensivement la motion-capture. La sueur et le sang seront intégrés, pour plus de réalisme. Avec le stick analogique, le boxeur répondra à toutes les manipulations du joueur et pourra évoluer sur 360° tout autour de son adversaire. Il sera possible de créer ses propres enchaînement de coups. Avec des angles de caméra extrêmement variés, les combats promettent d'être titanesques. Climax a bien l'intention de réaliser un gros coup avec ce Title Defense et de jouer un mauvais tour aux programmeurs de Midway qui développe actuellement un jeu de boxe. La sortie de Title Defense est prévue pour la fin de l'année. Préparez vos gants, ça risque d'être sanglant !



«La sueur et le sang seront intégrés, pour plus de réalisme. Avec le stick analogique, le boxeur répondra à toutes les manipulations du joueur et pourra évoluer sur 360° tout autour de son adversaire.»



De nombreuses vues et angles de caméra seront disponibles lors des combats. Cette vue éloignée est idéale pour admirer les gradins (dommage que le public soit absent !).

DOSSIER

CLIMAX ENTERTAINMENT

CETTE SOCIÉTÉ JAPONAISE A, DEPUIS TOUJOURS, PRIVILÉGIÉ LA QUALITÉ À LA QUANTITÉ. UNE RAISON QUI SUFFIT À EXPLIQUER LE FAIBLE NOMBRE DE JEUX DÉVELOPPÉS PAR CLIMAX ENTRE 91 ET 98. POURTANT, ON NE PEUT S'EMPÊCHER D'ÊTRE ADMIRATIF À L'ÉGARD DE CETTE ÉQUIPE DE GÉNIE. CRÉATEUR DE L'UNIVERS FÉERIQUE DE LA SÉRIE DES SHINING, IL SEMBLAIT NORMAL QUE CLIMAX FASSE SON GRAND RETOUR SUR DREAMCAST EN PROPOSANT UNE SUITE À LANDSTALKER. AVEC UN PRODUIT COMME CLIMAX LANDERS, C'EST UN COME-BACK QUI POURRAIT BIEN PROPULSER LA NOUVELLE CONSOLE DE SEGA AU 7ÈME CIEL.



Les rédacteurs s'étant déjà largement étendus sur Climax Landers, il semblait judicieux d'en apprendre plus auprès du principal intéressé : Hiroshi Naito, le président de Climax. Une manière comme une autre de faire le point avant la sortie du jeu à la fin du mois de juin.

L'univers de Climax Landers

« Notre RPG prend place dans un monde moyenâgeux. Pour Landais, nous avons inclus quelques touches de modernité pour apporter un peu d'originalité à l'ensemble. C'est un mélange complexe d'univers très différents. Le jeu pourra se jouer en plusieurs temps puisque vous pourrez continuer à jouer après avoir terminé la quête principale. «

Meilleur que Final Fantasy VII ?

« Nous n'avons pas voulu développer un monde avec plusieurs villes, mais une ville qui se s'agrandit autour de vous. Les donjons étant constitués de pièces s'affichant aléatoirement. A la différence de Shining in the Darkness, ils ne seront pas sombres et répétitifs, ils pourront se présenter sous forme de temples, de gigantesques forêts... Les donjons changeront à chaque fois que le joueur pénétrera à l'intérieur. «

Des joueurs particulièrement exigeants

« Lorsque vous développez sur une machine dont les performances sont très élevées, vous pouvez être certain que les futurs utilisateurs attendent beaucoup de vous. C'est le principal inconvénient de la Dreamcast. Sur une console aussi puissante, vous n'avez pas le droit à l'erreur. «

Ce que Climax attend de son Landers

« J'attends d'un jeu qu'il puisse m'offrir de nouvelles sensations. Prenez un RPG comme Azure Dreams développé par Konami pour la PlayStation. Sur le papier, il semblait excellent. Pourtant, à l'usage, il se révélait extrêmement répétitif et utilisait un horrible système de combat. Chez Climax, nous ferons tout pour que Landers réponde aux attentes des joueurs.»

«Notre RPG prend place dans un monde moyenâgeux. Pour Landais, nous avons inclus quelques touches de modernité pour apporter un peu d'originalité à l'ensemble. C'est un mélange complexe d'univers très différents.»



On retrouve les habituelles échoppes permettant de faire le plein de provisions et d'armes. Vous aurez intérêt à remplir correctement votre bourse, car le marchand ne vous fera pas crédit.

CLIMAX LANDERS



Lors des séquences de dialogues ou des scènes cruciales, la caméra vous donnera un plan rapproché des principaux protagonistes. Un plan idéal pour admirer la qualité des textures mappées.

Ce titre est l'un des plus attendus sur Dreamcast. Il pourrait bien connaître le même succès que Zelda sur Nintendo 64. Les dernières informations qui circulent sont alléchantes. A partir de Climax Landers, il sera possible de charger une dizaine de jeux sur le VM. On trouvera quelques mini-jeux d'action, un jeu de type casino et un autre basé sur le principe des Tamagotchi. Il suffira pour cela de capturer un monstre pendant le jeu et de le charger dans le VM. Il sera aussi possible de combattre d'autres utilisateurs de VM. Sur le plan du jeu, les programmeurs de Climax travaillent dur pour développer l'aspect stratégique des combats. Ces affrontements seront variés et obligeront les joueurs à utiliser toute leur tête. Il faudra choisir son arme ou sa magie en fonction de l'ennemi à vaincre. L'histoire se compose d'une quête principale et de plusieurs mini-aventures qui amèneront les joueurs à découvrir de nouveaux personnages. Les habitants du monde de Landers ont tous une vie bien à eux. Ils ne s'arrêtent pas de vivre au moment où les joueurs les rencontrent. Ils évoluent au cours de l'histoire. Pour l'instant, les graphismes sont superbes, même si on note un certain manque de détails. Espérons que la version finale nous apportera un univers aussi riche qu'un Blue Stinger. Sur le plan de l'animation, pas de soucis à se faire puisque les effets spéciaux promettent un déluge d'explosions, de magies et de couleurs. De quoi en prendre plein la rétine ! Les paysages sont variés et vous garantissent de nombreuses surprises, comme la visite d'une maison se trouvant sur la carapace d'une tortue géante. Climax Landers est le plus gros projet de Climax Entertainment sur Dreamcast, et on peut raisonnablement espérer qu'il deviendra dès sa sortie le meilleur Action RPG toutes consoles confondues.

«Pour l'instant, les graphismes sont superbes, même si on note un certain manque de détails. Espérons que la version finale nous apportera un univers aussi riche qu'un Blue Stinger.»



Le moteur permet déjà d'afficher de nombreux effets de lumière qui mettent en valeur l'ensemble du moteur 3D de Climax Landers. On en a l'eau à la bouche !



Les décors ne sont certes pas finis, mais ça ne nous empêche pas de pouvoir déjà admirer leur extrême variété. Sur ce plan, Zelda 64 est définitivement battu.

Blue Stinger

LA TERRE EST UNE FOIS DE PLUS MENACÉE PAR UNE GIGANTESQUE CATASTROPHE. LORSQU'UNE VILLE CONSTRUITE SUR UNE ÎLE SURGIE AU COEUR DE L'OCÉAN PACIFIQUE NE DONNE PLUS SIGNE DE VIE, LE GOUVERNEMENT N'A PLUS LE CHOIX. IL FAUT FAIRE APPEL À UN SPÉCIALISTE EN SAUVETAGES À HAUTS RISQUES. POUR CETTE MISSION, ON VOUS DÉPÊCHE DIRECTEMENT AUX ABORDS DE L'ÎLE POUR OBSERVER ET INTERVENIR. LES RENSEIGNEMENTS CONTENUS DANS LE DOSSIER QUI SUIT A POUR BUT DE VOUS AIDER À MIEUX CERNER TOUTE L'IMPORTANCE DE VOTRE FUTURE ENTREPRISE. PRÉPAREZ-VOUS À VIVRE UNE AVENTURE DÉFIANT TOUTE LOGIQUE, UNE AVENTURE OÙ VOUS DEVREZ AUSSI BIEN LUTTER POUR LA SÉCURITÉ DES DERNIERS SURVIVANTS DE L'ÎLE QUE POUR VOTRE PROPRE VIE. A VOUS DE JOUER !

«A la rédaction, cela faisait déjà de longs mois que l'on attendait la sortie de ce Blue Stinger. Premier titre de Climax sur Dreamcast, il devait devenir la nouvelle référence des jeux d'aventure. On imaginait que les créateurs de Landstalker et de Shining Force sauraient faire mieux que Capcom et Konami, et qu'ils sauraient plonger les joueurs dans une ambiance encore plus forte que celle de Silent Hill ou de Resident Evil.»



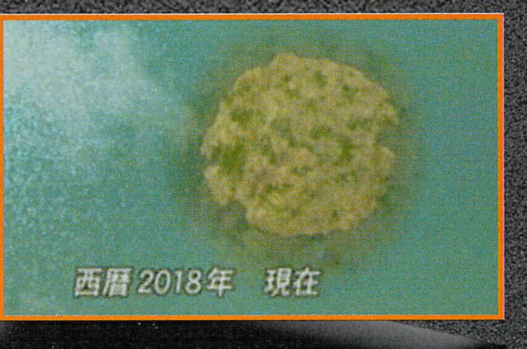
Certains personnages vous fourniront des indices importants pour la bonne marche de l'aventure. Ils s'expriment en anglais, ce qui est une bonne chose.

A la rédaction, cela faisait déjà de longs mois que l'on attendait la sortie de ce Blue Stinger. Premier titre de Climax sur Dreamcast, il devait devenir la nouvelle référence des jeux d'aventure. On imaginait que les créateurs de Landstalker et de Shining Force sauraient faire mieux que Capcom et Konami, et qu'ils sauraient plonger les joueurs dans une ambiance encore plus forte que celle de Silent Hill ou de Resident Evil. Les photos abondaient en ce sens en réussissant l'exploit de nous faire baver et de nous exploser la rétine. Mais, parfois, même le plus beau des rêves peut tourner au cauchemar. Bienvenue dans l'univers de Blue Stinger !

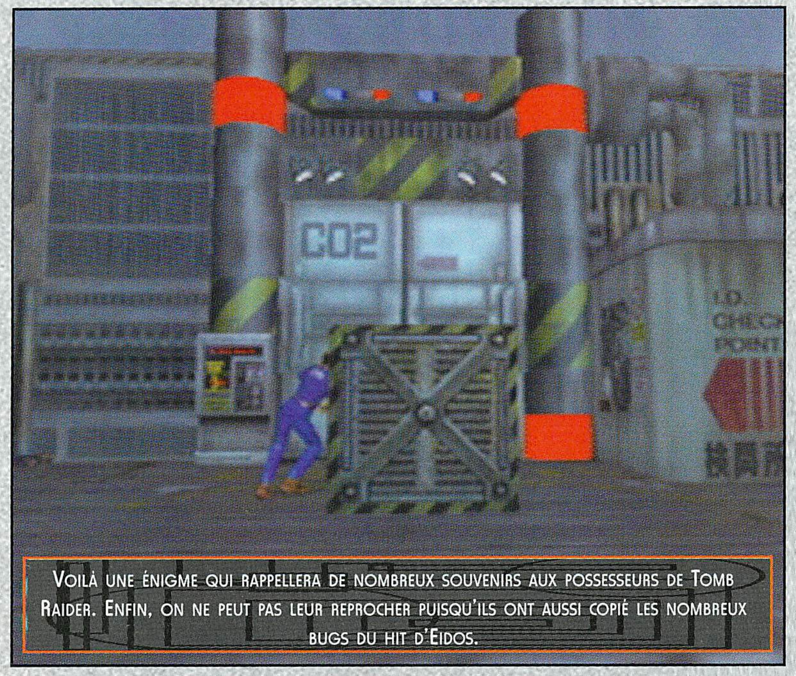
un scénario sans passion

Après une introduction plutôt longue et assez prenante, on se rend vite compte que l'histoire ne








Voilà une énigme qui rappellera de nombreux souvenirs aux possesseurs de Tomb Raider. Enfin, on ne peut pas leur reprocher puisqu'ils ont aussi copié les nombreux bugs du hit d'Eidos.

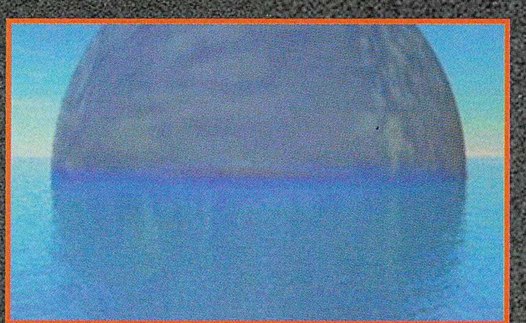

L'une des plus belles images que l'on puisse tirer du jeu. Les fans du Père Noël vont être aux anges ! Moi, je m'inquiète plutôt de la santé mentale de nos amis japonais.

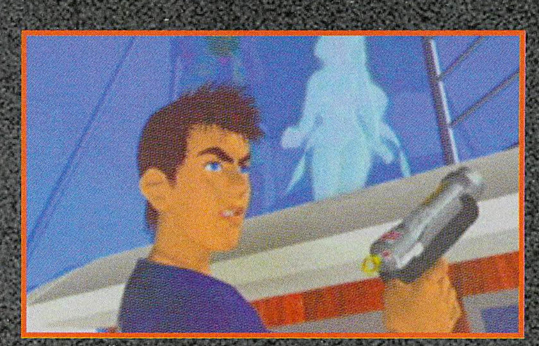
promet pas de réels rebondissements. On évolue en terrain de connaissance. Cette île perdue où les créatures les plus étranges règnent désormais en maîtres rappelle furieusement celle de «Jurassic Park : Le Monde Perdu». Les premiers monstres donnent l'impression d'avoir été clonés à partir de ceux de Deep Fear. Ils sont prévisibles et aucunement dangereux. Au cours de l'aventure, de nombreuses énigmes vous feront perdre un temps considérable, pas à cause de leur difficulté, mais plutôt à cause de leur absence de logique. Trouver une clé pour ouvrir une chambre froide après avoir activé quatre bornes d'arcade de Pen Pen dans un grand magasin, très peu pour moi ! Le pire reste l'ambiance. A la différence d'un Deep Fear, on ne se fait pas peur, on ne sursaute pas en voyant surgir un monstre. C'est le calme plat. Pourtant, les musiques sont sublimes, mais entendre pendant plus d'une heure la musique du grand magasin n'arrange pas la santé mentale du joueur qui a déjà



Oh, le joli bug ! Les programmeurs de Climax ont vraiment cartonné. Heureusement qu'ils ont des testeurs japonais pour éliminer ce problème.







L'armement

Pour faire face aux différents obstacles rencontrés au cours de l'aventure, vous disposerez de nombreuses armes. Outre votre maîtrise de différents arts martiaux (l'achat de plusieurs tee-shirts peuvent en augmenter le nombre), vous aurez la possibilité d'acheter un pistolet à plasma, un canon-laser, un fusil qui balance de l'acide, un bazooka, une massue ou encore une hache. Chaque arme nécessitera une certaine somme d'argent. Les chargeurs s'épuisent vite, donc, soyez économe et visez juste. Pour les monstres les plus faibles, utilisez les armes de base (pistolet, arbalète...).







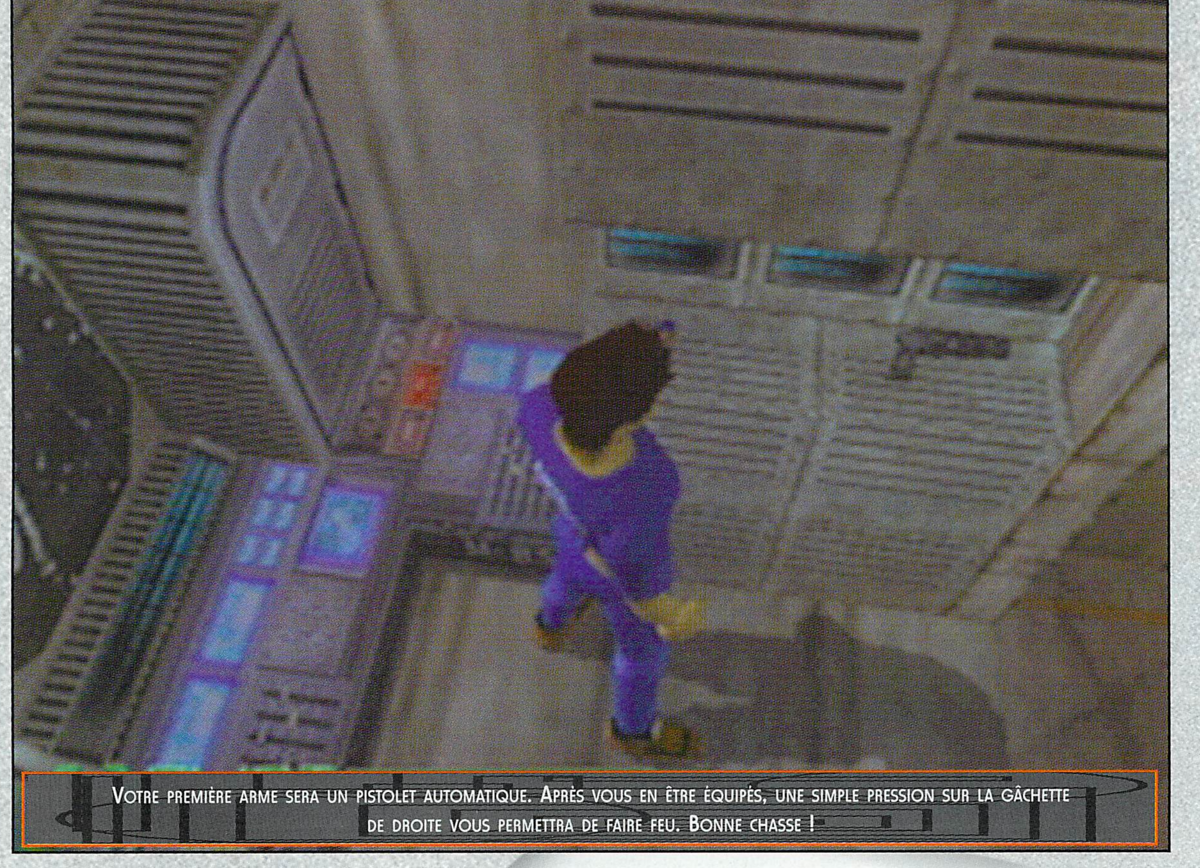


«Les séquences sous-marines sont à pleurer de rire en comparaison de Mario 64 et d'une prise en main plus que douteuse. Heureusement, les combats sont simples et fun. Ils sont souvent prétextes à de nombreux effets gores. Cela suffit-il à rétablir l'équilibre ?»

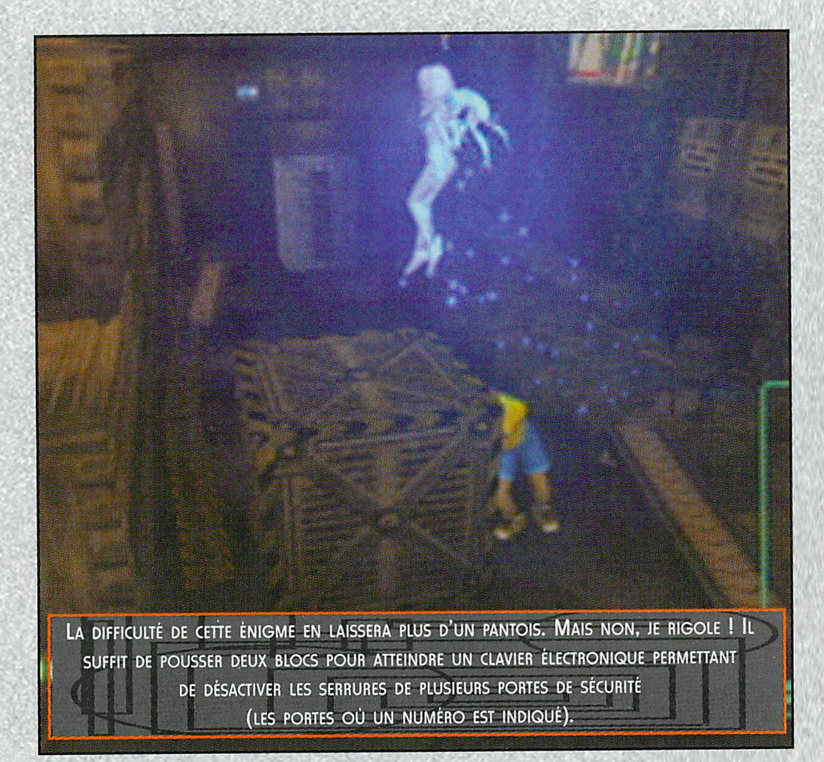
bien du mal à s'impliquer dans sa mission. Climax semble avoir oublié la notion d'émotion dans son jeu.

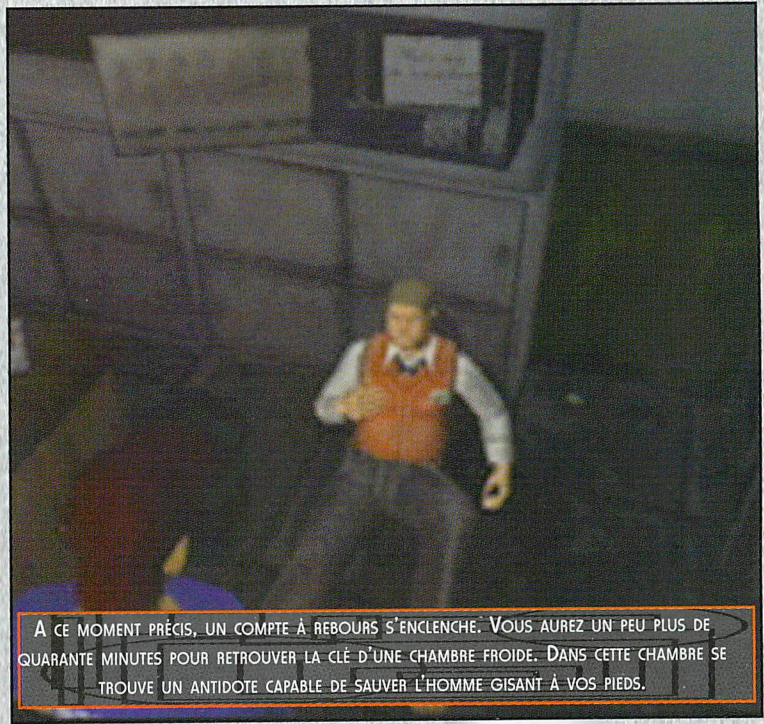
Une réalisation bâclée

Graphiquement, Blue Stinger fait honneur à la nouvelle console de Sega. Les couleurs pètent à l'écran et on se surprend à admirer très souvent les décors pendant de longues secondes. Malheureusement, le cadeau n'est pas à la hauteur de son emballage. L'animation est lamentable avec ses personnages aux gestes raides et ses caméras mal gérées, de quoi vous dégoûter des jeux d'aventure. On se retrouve devant un jeu qui manque cruellement de finition. les programmeurs de Climax ont visiblement subit une terrible pression de la part de Sega pour laisser passer de telles imperfections. Les monstres se ressemblent tous et manquent de charisme. Avec un jeu d'aventure de cette envergure, on pouvait espérer de nombreuses cinématiques. Loin s'en faut ! Elles se comptent sur les doigts d'une main et n'utilisent pas l'image de syn-

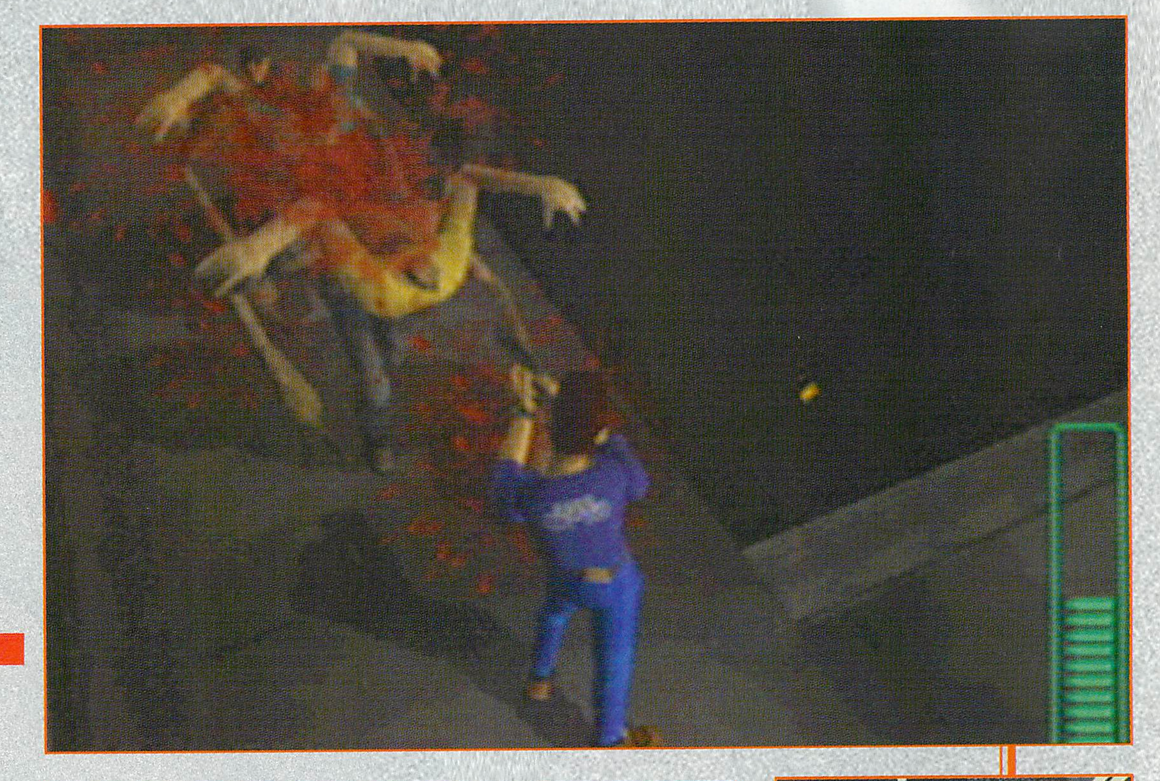


Votre première arme sera un pistolet automatique. Après vous en être équipés, une simple pression sur la gâchette de droite vous permettra de faire feu. Bonne chasse !


La difficulté de cette énigme en laissera plus d'un pantois. Mais non, je rigole ! Il suffit de pousser deux blocs pour atteindre un clavier électronique permettant de désactiver les serrures de plusieurs portes de sécurité (les portes où un numéro est indiqué).


A ce moment précis, un compte à rebours s'enclenche. Vous aurez un peu plus de quarante minutes pour retrouver la clé d'une chambre froide. Dans cette chambre se trouve un antidote capable de sauver l'homme gisant à vos pieds.

thèse (on est loin de celles d'un Final Fantasy VIII !). Les séquences sous-marines sont à pleurer de rire en comparaison de Mario 64 et d'une prise en main plus que douteuse. Heureusement, les combats sont simples et fun. Ils sont souvent prétextes à de nombreux effets gores. Cela suffit-il à rétablir l'équilibre ?



Une déception de taille

Pour moi, Blue Stinger est la plus belle démo que l'on puisse trouver

Les combats

Votre chemin sera parsemé d'embûches et de monstres sanguinaires. Heureusement, vous n'aurez aucun mal à tourner autour de vos adversaires pour les rouer de coups. Plus loin, lorsque vous aurez à traverser des couloirs étriqués, il faudra utiliser tout votre arsenal. Chaque monstre abattu vous vaudra des crédits supplémentaires pour vos futurs achats. Pour les créatures les plus dangereuses, vous disposerez de deux tactiques. Soit tirer de loin avec votre arme la plus puissante, soit profiter de leur relative lenteur pour les affronter au corps-à-corps avec une arme blanche efficace comme la massue ou la hache.



Les distributeurs

A chaque fois que vous serez en difficulté ou qu'un obstacle nécessitera une arme plus puissante, rappelez-vous que de nombreux distributeurs sont disséminés sur toute la surface de l'île. Certaines vous permettront d'acheter des rations (sandwichs, boissons, antitoxines...), d'autres des armes (hache, fusil à pompe, bazooka, tee-shirt...). Mais la borne la plus importante reste celle qui vous permettra de sauvegarder votre position. Tous ces distributeurs contiennent une quantité limitée d'objets. Il faudra donc, une fois de plus, se montrer fin tacticien et gérer au mieux son équipement pour avoir une chance de survivre.





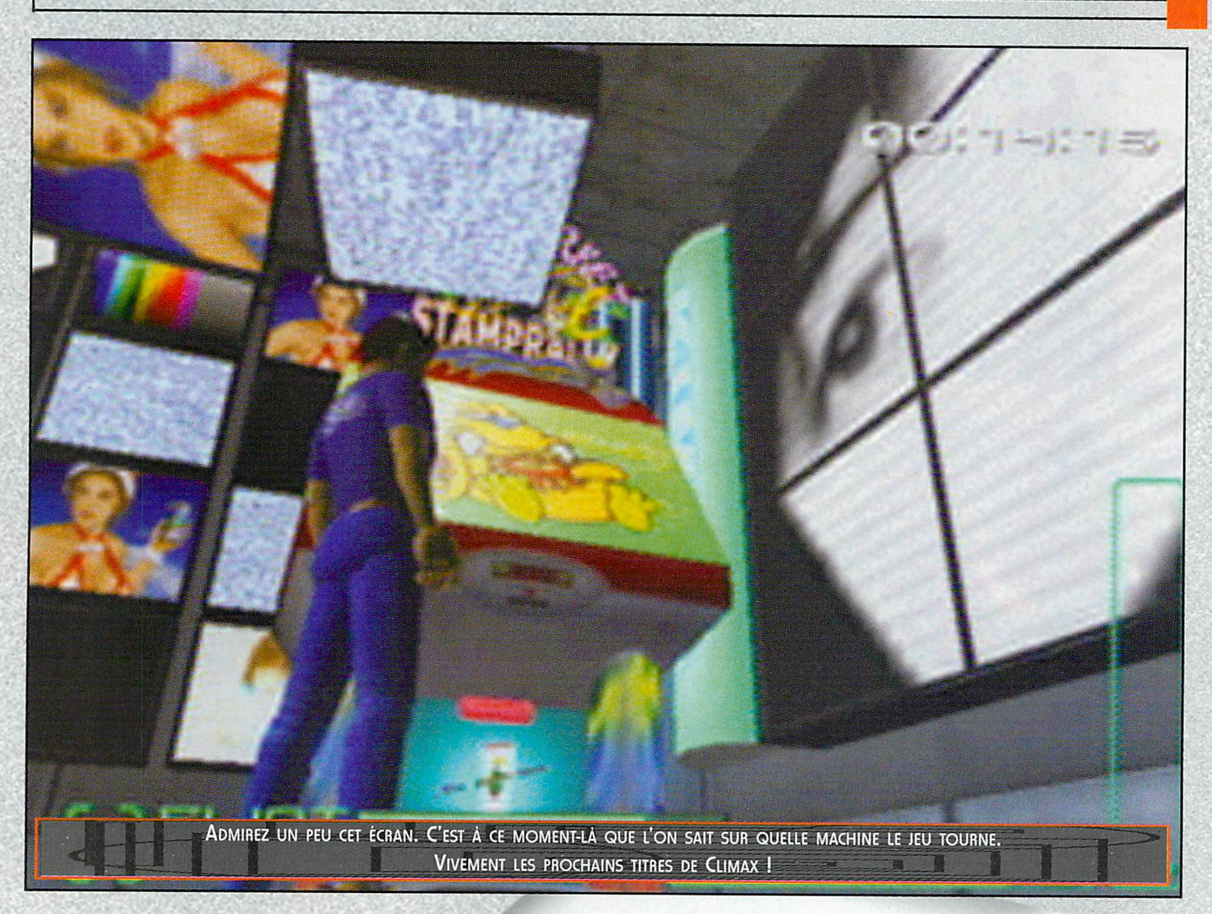




«C'est typiquement le genre de jeu qu'il vaut mieux acheter d'occasion (si on pouvait le faire !). Pour l'heure, mieux vaut attendre la version européenne. Qui sait, Sega proposera peut-être une version corrigée de ce titre (encore que le travail s'annonce titanesque !).»

sur Dreamcast. Je le trouve presque plus beau que Sonic Adventure, c'est tout dire ! Mais, inutile de se voiler la face. Il est aussi beau que creux. On n'arrive pas à accrocher à cette aventure à l'action répétitive et aux énigmes bancales, sans compter que l'animation reste pour moi indigne d'une Dreamcast. Cela dit, on arrive quand même à s'amuser un peu, mais quand je pense que ce titre devait succéder à Deep Fear dans le coeur des Segamaniaques, c'est raté ! C'est typiquement le genre de jeu qu'il vaut mieux acheter d'occasion (si on pouvait le faire !). Pour l'heure, mieux vaut attendre la version européenne. Qui sait, Sega proposera peut-être une version corrigée de ce titre (encore que le travail s'annonce titanesque !). Au final, Blue Stinger est un petit jeu sympa mais qui n'arrive pas à la cheville de Power Stone, Sonic Adventure, Sega Rally 2 ou Marvel Vs. Capcom.

Alex



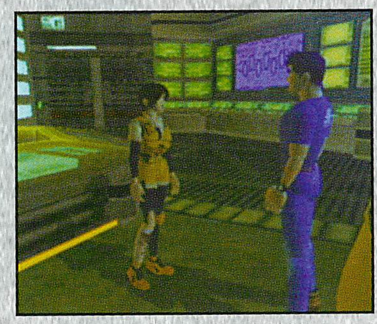
Admirez un peu cet écran. C'est à ce moment-là que l'on sait sur quelle machine le jeu tourne. Vivement les prochains titres de Climax !





Quelle bonne surprise que de croiser Pen Pen au détour d'un couloir. Une volonté des programmeurs de Climax Graphics de montrer leur affiliation à Sega.





18 Graphismes

Incontestablement, c'est le gros point fort de Blue Stinger. Les décors sont sublimes (et tout en 3D !) et rappellent par bien des aspects les meilleurs niveaux de Sonic Adventure. Les monstres et personnages sont colorés et détaillés, assurant à l'ensemble un visuel des plus enchanteurs.

14 Animation

Difficile d'établir une comparaison entre Sonic Adventure et Blue Stinger sur ce point. Les programmeurs de Climax Graphics auraient dû demander l'aide du petit hérisson bleu pour améliorer la qualité de l'animation des personnages. Ils sont bien trop raides et on se surprend très souvent à souvire en regardant Elliot et ses amis courir. La gestion des caméras est désastreuse et rend certains passages particulièrement ardue.

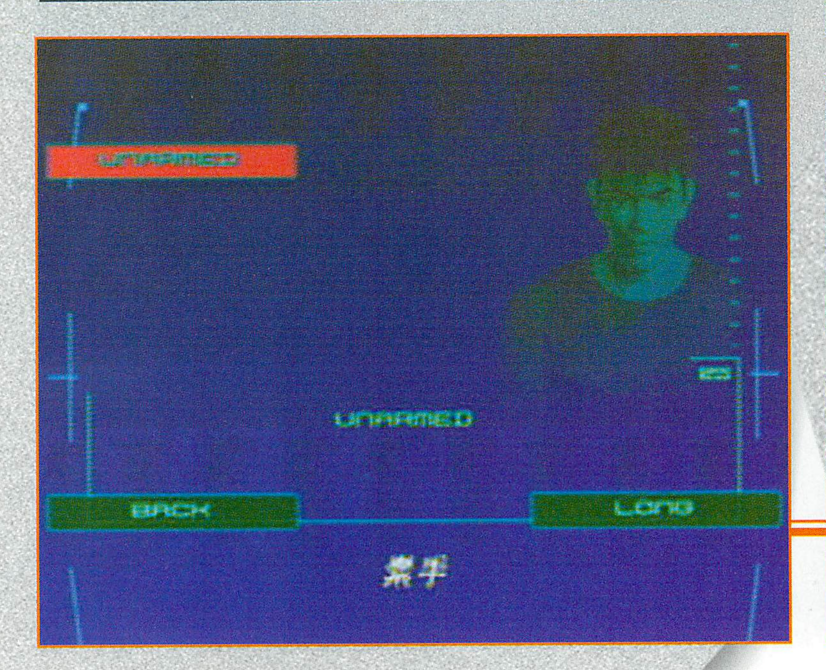
15 Son

La qualité des musiques est hallucinante. On se croirait dans un film de Steven Spielberg. Malheureusement, elles deviennent vite saoûlantes car trop présentes au cours du jeu. Entendre une musique de supermarché pendant plus d'une heure a de quoi faire craquer les plus patients. Les bruitages sont percutants et les voix digitalisées de bonne qualité.

La gestion de l'équipement

Pour vous éviter de mauvaises surprises, Climax a intégré une interface assez claire qui permet une gestion optimale de votre équipement. Les menus étant en anglais, vous n'aurez aucun mal à retrouver les options permettant de sauvegarder ou d'utiliser les items les plus courants. C'est aussi grâce à cette interface que vous pourrez faire appel à vos coéquipiers tout au long de votre mission ou utiliser la radio pour obtenir divers renseignements. Pas de soucis en ce qui concerne la gestion des passes ou des clés, elles seront automatiquement sélectionnées lors de leur utilisation.









15 Jouabilité

Les phases de combat sont très intuitives, et même un novice saura rapidement venir à bout de n'importe quel monstre au bout de quelques minutes. Les caméras manquent de précision et peuvent vous placer dans des situations difficiles.

14 Intérêt

Avec ses énigmes peu logiques, son action répétitive et ses monstres sans intérêt, Blue Stinger est loin d'être un titre accrocheur. Si au moins son scénario faisait preuve d'un peu d'originalité, mais non ! Climax Graphics a préféré reprendre des composantes de Jurassic Park, de Resident Evil ou de Deep Fear plutôt que d'apporter un concept révolutionnaire qui aurait assurer un nouveau mega-hit à la Dreamcast.

En Conclusion

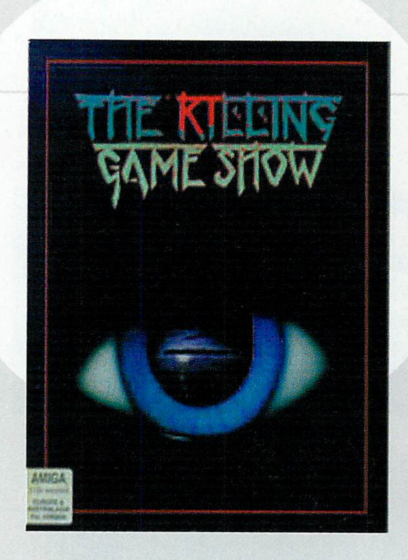
Si vous avez la possibilité de l'acheter d'occasion, n'hésitez pas ! Sinon, allez plutôt acheter Power Stone ou Marvel Vs. Capcom. Au moins, vous ne serez pas déçu ! Il faudra attendre Climax Landers pour juger de la réelle valeur de cet éditeur.

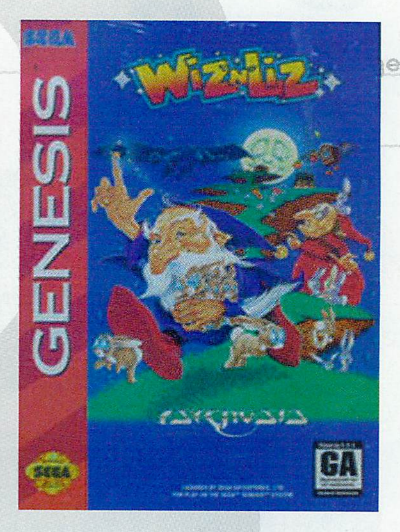
83 %

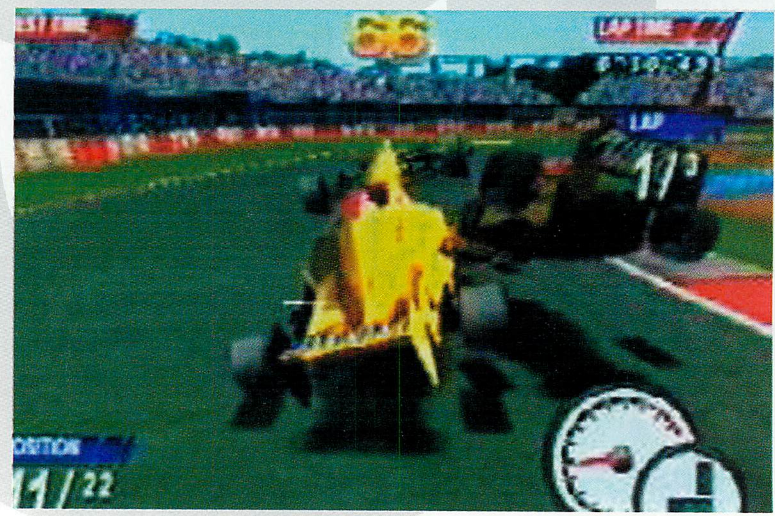


Mais qui est Bizarre Creations ?

Bizarre Creations fait partie des développeurs 1.5, sélectionnés par Sega. Etabli en Angleterre, à Liverpool, Bizarre Creations a été créée il y a plus de 10 ans par Martyn Chudley, après avoir décidé de quitter l'université. Jusqu'à aujourd'hui cette société n'a que 5 jeux à son actif, elle peut s'enorgueillir d'avoir une des équipes les plus talentueuses du marché. D'ailleurs Sega ne s'y est pas trompée puisqu'elle lui a confié un des projets les plus ambitieux et les plus prometteurs prévus pour la sortie européenne. Passons sous silence le premier jeu de la société, un budget game, destiné au Commodore 64. Leur second soft a beaucoup plus fait parler de lui puisqu'il s'agit de The Killing Game Show sur Amiga. Viennent ensuite deux jeux console : Fatal Rewind (l'adaptation de The Killing Game Show sur Megadrive) et Wiz 'n' Liz sur la même machine. Fin 96, Bizarre sort Formula One 97 sur Playstation. Ce jeu est élu meilleure vente en Europe pour l'année 96. Aujourd'hui, Bizarre Creations se consacre uniquement à Metropolis Street Racer en attendant de démarrer Furballs, un autre de leurs projets prévu sur Dreamcast et PC.











«Metropolis Street Racer fait partie de ces titres très prometteurs sur lesquels Sega compte faire la différence. Ce jeu de course est l'œuvre de Bizarre Creations, un des partenaires privilégiés de Sega Europe. Ce studio fait en réalité partie du clan des développeurs 1.5 (Argonaut, Appalouza, No Cliché, Red Lemon et Bizarre Creations).«

Avec l'arrivée prochaine de la Dreamcast européenne, Sega se décide enfin à dévoiler les jeux prévus pour le lancement de la console en septembre. On commence à mieux cerner ce que sera la logithèque de la machine. En plus des conversions des meilleurs jeux sortis au Japon comme Sonic Adventure ou Virtua Fighter 3, la Dreamcast bénéficiera de softs exclusivement développés pour l'Europe. Metropolis Street Racer fait partie de ces titres très prometteurs sur lesquels Sega compte faire la différence. Ce jeu de course est l'œuvre de Bizarre Creations, un des partenaires privilégiés de Sega Europe. Ce studio fait en réalité partie du clan des développeurs 1.5 (Argonaut, Appalouza, No Cliché, Red Lemon et Bizarre Creations). Basé en Angleterre, Sega et Bizarre Creations ont récemment convié toute la presse européenne à venir découvrir l'un des premiers titres destinés à voir le jour sur le vieux continent. Bizarre travaille sur ce projet depuis près de deux ans déjà, dont un an et demi entièrement consacré à la programmation.

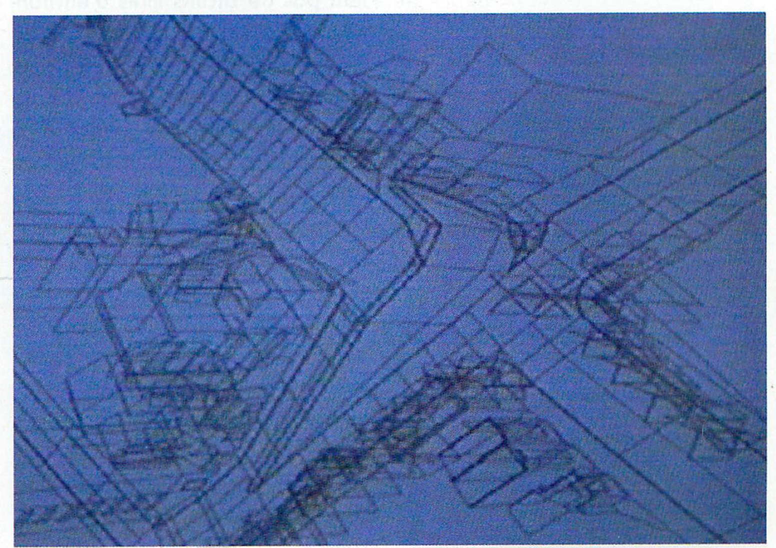


Le concept

Metropolis Street Racer n'est pas un jeu de course traditionnel. Les développeurs de Bizarre n'ont pas simplement réalisé un énième jeu de course, ils se sont attachés à se rapprocher le plus possible de la réalité tant au niveau visuel que de la conduite. Pour mieux situer le titre, on pourrait qualifier Metropolis Street Racer comme une sorte de mélange entre Gran Turismo 2 et Driver sur Playstation. MSR vous propose tout simplement de vous balader dans trois des plus grandes villes du monde (Londres, Tokyo et San Francisco). En plus des différents modes arcade (Championship et Time Attack) qui proposent des circuits que l'on pourrait qualifier de classiques, les développeurs ont également incorporé dans MSR un mode spécial, appelé Gang mode. Cette option transforme littéralement le concept même du jeu de course. On n'évolue plus ici sur des circuits fermés et balisés mais dans des aires de jeu aux multiples possibilités. D'ailleurs, les concepteurs ne par-







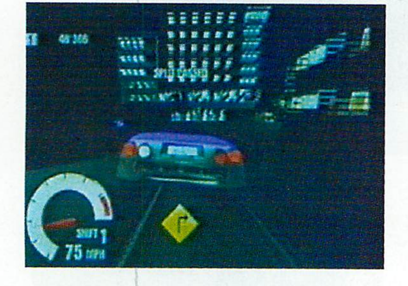
Ici, vue de haut, la ville en fil de fer.






Les développeurs ont utilisé les cartes pour être certains de respecter les plans de chaque ville.



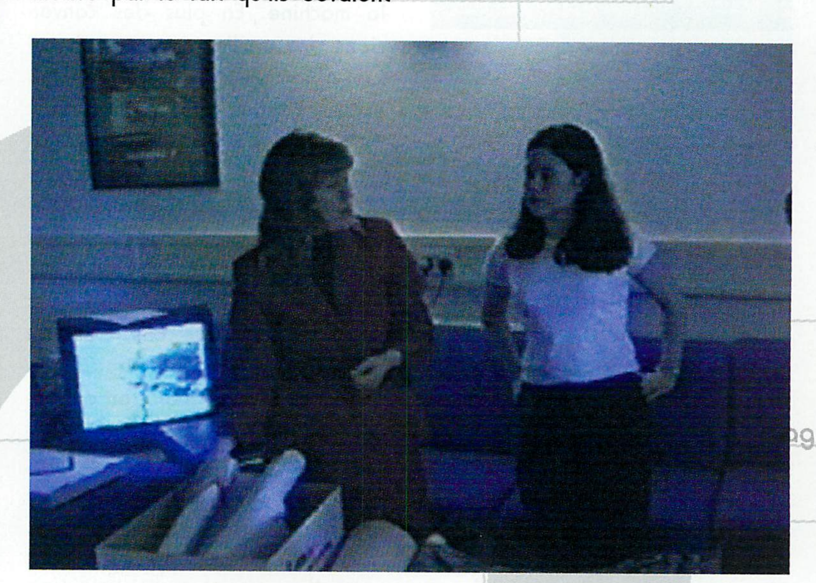


lent pas de circuits mais d'environnements jouables. L'impression de liberté est totale. Les voitures peuvent tourner à chaque coin de rue et changer ainsi de direction à tout moment. Pour que le jeu ne tourne pas à la simple promenade de santé dans les rues de la ville, les programmeurs ont intégré dans ce mode des objectifs à atteindre pour continuer la course. Les aires de jeu sont immenses. La version qui nous était présentée ne permettait de jouer qu'en mode Time Attack sur un circuit fermé mais même dans ce mode il était possible de prendre des raccourcis, comme traverser un parking d'autobus pour gagner quelques secondes. En fait, les développeurs ont reconstitué et modélisé en 3D la plus grande partie des principaux lieux de Londres, San Francisco ou de Tokyo. Des quartiers entiers des ces villes ont été modélisés, puis des enchaînements de rues ont ensuite été sélectionnés pour former les circuits des modes classiques, le reste de la ville ainsi reproduit sert au gang mode.

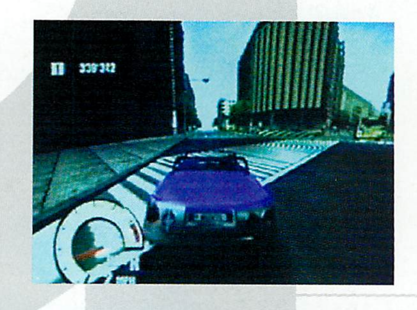


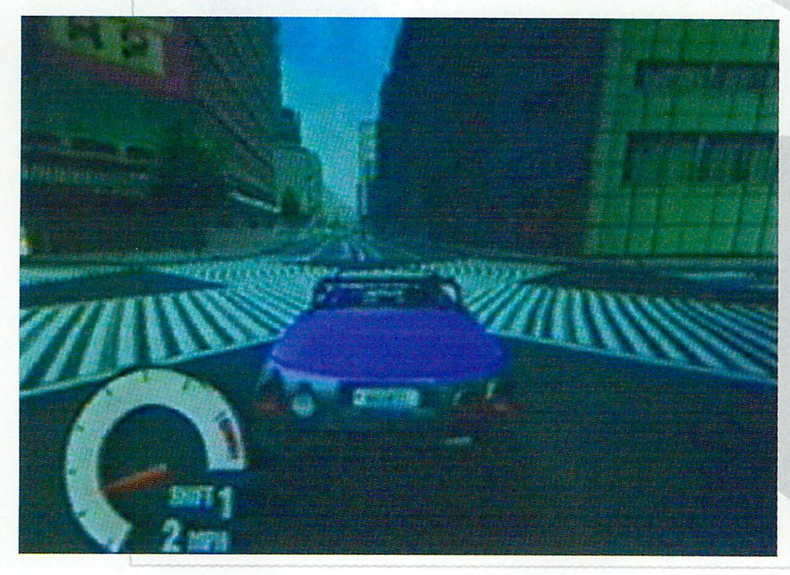
Les recherches

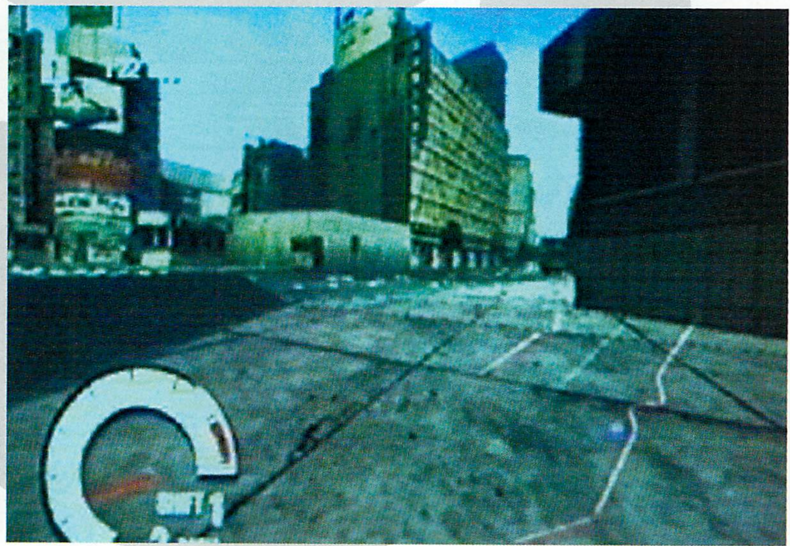
Pour parvenir à un tel résultat, Bizarre Creations a effectué exactement la même démarche que Yu Suzuki pour Shen Mue. Les développeurs n'ont pas hésité à partir sur le terrain pour y faire des repérages. Le jeu a nécessité près de six mois de recherches. Le choix des villes et des quartiers a été motivé par le fait qu'ils devaient



être immédiatement identifiables par les habitants de chaque pays. Aucune piste n'a été négligée. Les développeurs ont rapporté de leur voyage plus d'une trentaine d'heures de vidéo et 30 000 photos représentant les quartiers de chaque ville en détail. Bizarre s'est également payé le luxe d'utiliser des clichés aériens pour concevoir les tracés des villes. Les program-



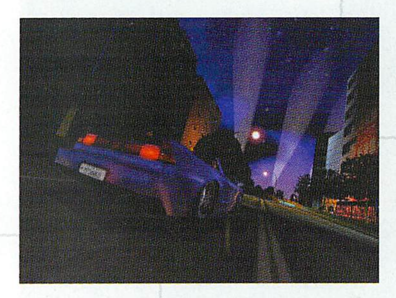


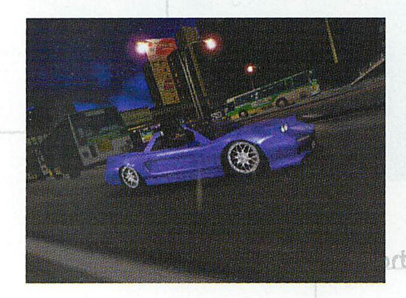






Au vu des ces photos on ne peut pas dire que les décors de Metropolis Street Racer soient dépouillés.

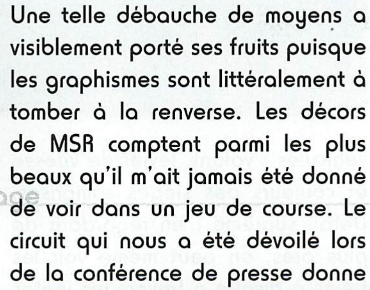




meurs ont mêmes poussé le souci de la perfection jusqu'à réactualiser leur base de données en fonction des changements d'urbanisme. Le cas s'est d'ailleurs présenté pour le quartier de Fisherman's Warf pour la ville de San Fransisco, où ils ont dû ajouter de nouvelles portions de décors à cause de la construction de nouveaux immeubles.

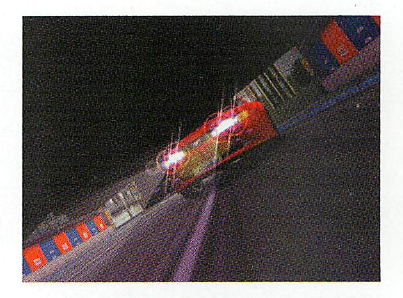


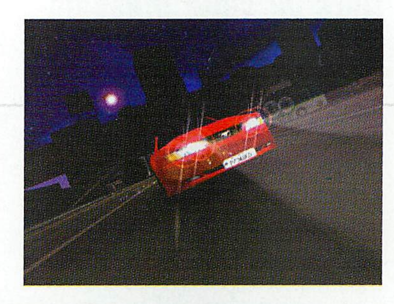
L'environnement



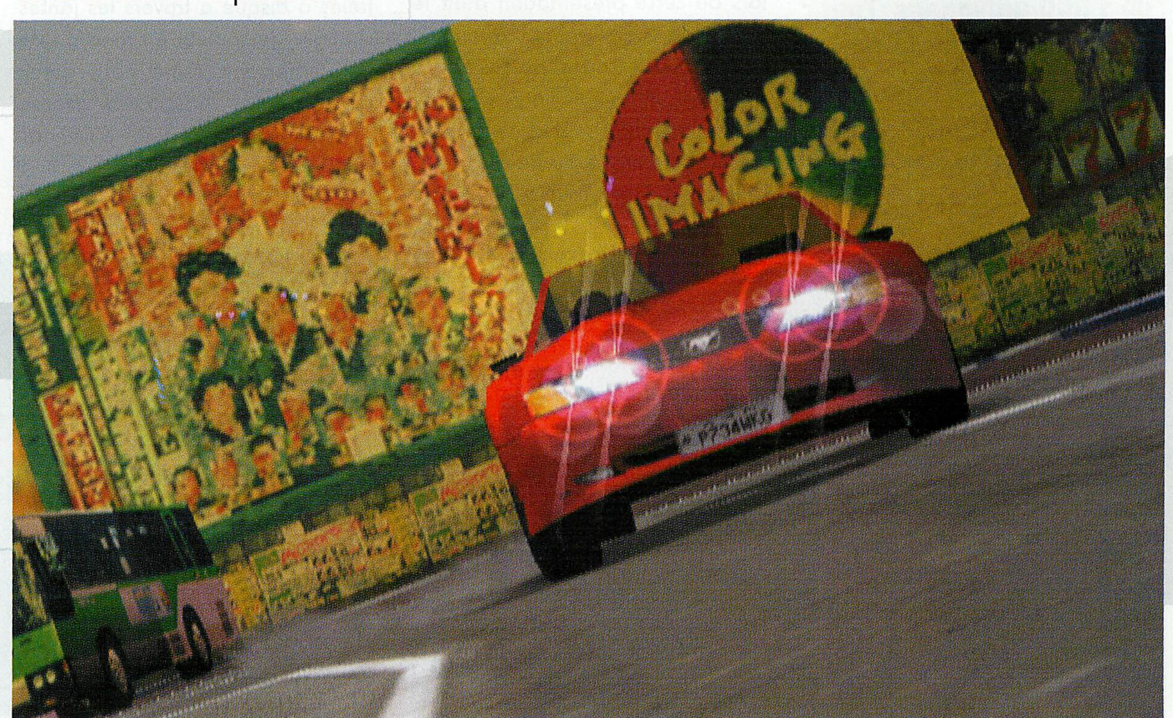
Une telle débauche de moyens a visiblement porté ses fruits puisque les graphismes sont littéralement à tomber à la renverse. Les décors de MSR comptent parmi les plus beaux qu'il m'ait jamais été donné de voir dans un jeu de course. Le circuit qui nous a été dévoilé lors de la conférence de presse donne déjà une petite idée de ce que sera le reste du jeu. Il est tout simplement impressionnant. La course se déroule sur une piste fermée dans le secteur de Shibuya, à Tokyo. Au vu des textures appliquées sur les décors, les habitués du quartier reconnaîtront les lieux sans aucun mal. Tout a été reconstitué dans les moindres détails : les panneaux publicitaires, les enseignes lumineuses ou les cabines téléphoniques qui bordent les rues, tout y est. Les graphismes sont tellement fins que l'on peut même lire les tags sur les devantures des magasins. Il y a même le métro suspendu qui passe de temps à autre entre les immeubles. Un des programmeurs de Bizarre Creations nous a d'ailleurs avoué qu'il n'avait jamais été à Tokyo et que ce jeu avait été pour lui l'occasion de voyager sans bouger de son fauteuil. Autre élément indispensable à tous bon jeu de course, Metropolis gère tous les types de météo. Même s'ils n'étaient encore présents dans la démo avec laquelle nous avons pu jouer, les développeurs nous ont assuré qu'il sera possible de conduire par temps de soleil, de pluie, de brouillard ou de neige. Le jeu tiendra même compte du vent.

«Metropolis gère tous les types de météo. Même s'ils n'étaient encore présents dans la démo avec laquelle nous avons pu jouer, les développeurs nous ont assuré qu'il sera possible de conduire par temps de soleil, de pluie, de brouillard ou de neige. Le jeu tiendra même compte du vent.«

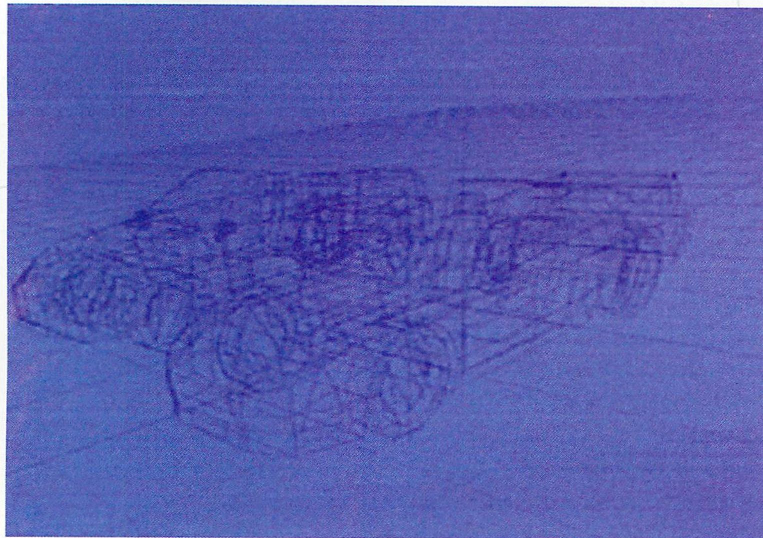




«Une telle débauche de moyens a visiblement porté ses fruits puisque les graphismes sont littéralement à tomber à la renverse. Les décors de MSR comptent parmi les plus beaux qu'il m'ait jamais été donné de voir dans un jeu de course. Le circuit qui nous a été dévoilé lors de la conférence de presse donne déjà une petite idée de ce que sera le reste du jeu.»



Comme pour la majeure partie de ses jeux, Sega a pris soin de mettre des pubs vantant ses produits tout le long des circuits.

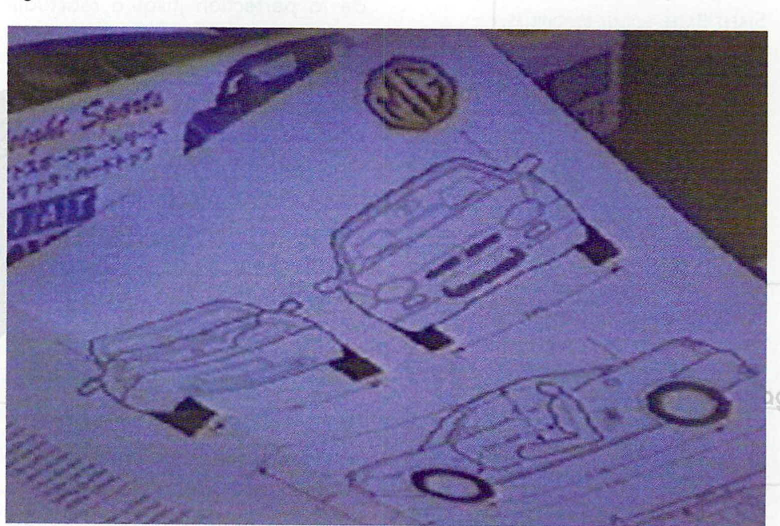

Les voitures sont composées de plus de 1 000 polygones.

Les voitures

Les voitures ont elles aussi fait l'attention d'un soin tout particulier de la part des programmeurs. Bizarre a obtenu plus de 28 licences, dont huit bonus. Le jeu comporte 26 des plus belles voitures des plus grands constructeurs européens, américains et japonais. Vous pourrez ainsi retrouver des marques aussi prestigieuses que Mercedes, Alfa Romeo, Renault, Ford, Rover, Toyota, Peugeot, etc. Le prix à payer pour l'utilisation de toutes ces licences est l'absence de collision. Les constructeurs n'ayant pas voulu que la carrosserie, même virtuelle, de leur belles autos soient esquintée. La seule voiture que nous avons pu essayer lors de cette présentation était le Spider de chez Renaut. La modélisation était quasi-parfaite (le quasi étant simplement là pour l'effet de style). Chaque voiture est en fait constituée de plus de 1 000 polygones. Tout comme pour les décors, des recherches très poussées ont été effectuées sur les voitures. Pour être sûr de respecter les proportions de tous les bolides, les développeurs de chez Bizarre ont utilisé des modèles réduits. Ils se sont ensuite basés sur les catalogues de chacune des marques pour reproduire les couleurs exactes de la peinture de toutes les voitures et étudier les reflets de lumière sur chacune d'entre elles. Dans sa recherche de la perfection, Bizarre ne s'est pas simplement arrêté à l'aspect extérieur des voitures, les développeurs ont également modélisé l'intérieur des véhicules : volant, levier de vitesse et couleurs des sièges comprises. Détail suprême : en regardant de plus près, on peut même voir les freins à disque à travers les jantes changer de couleur en fonction de l'échauffement. Autre petit détail amusant, il est possible de mettre son nom sur les plaques d'immatriculation.

«La seule voiture que nous avons pu essayer lors de cette présentation était le Spider de chez Renaut. La modélisation était quasi-parfaite (le quasi étant simplement là pour l'effet de style). Chaque voiture est en fait constituée de plus de 1 000 polygones. Tout comme pour les décors, des recherches très poussées ont été effectuées sur les voitures.»

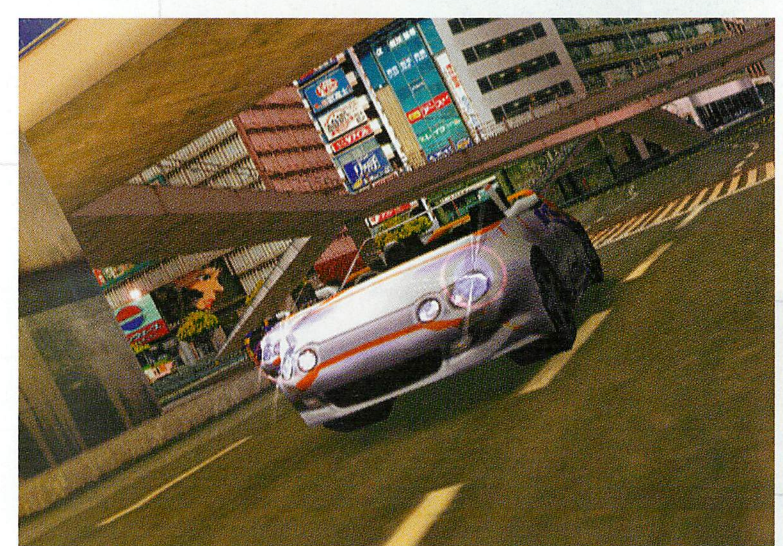
«Pour être sûr de respecter les proportions de tous les bolides, les développeurs de chez Bizarre ont utilisé des modèles réduits.»


Avant de modéliser les voitures, les concepteurs de Metropolis se sont inspirés des brochures de chacun des constructeurs.

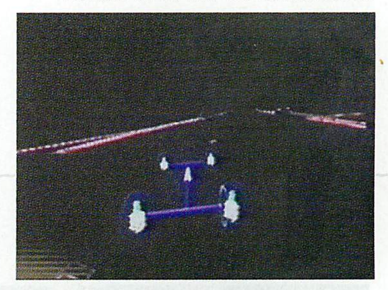

En zoomant sur les roues des voitures on peut apercevoir les disques rougir sous l'effet de la chaleur.

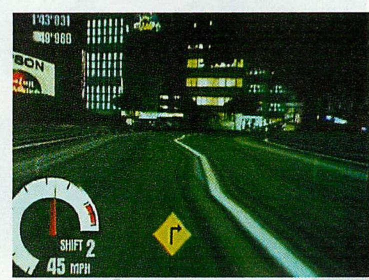

Pour respecter les proportions des voitures, les développeurs ont utilisé des modèles réduits.





La dynamique des voitures est très réaliste. Elle a fait l'objet d'une étude très poussée de la part des développeurs.





La jouabilité

Mis à part l'aspect des véhicules les développeurs se sont également concentrés sur le comportement des voitures. Un travail énorme a été réalisé sur la dynamique des voitures pour que leur comportement soit le plus proche possible de la réalité. La jouabilité s'en ressent d'ailleurs très fortement. Impossible de rouler le pied au plancher sans jamais utiliser le frein ou de prendre un virage à pleine vitesse. Le tracé tortueux avec lequel nous avons pu jouer imposait de se servir du frein à main sous peine de se retrouver constamment dans le décor. Il faut préciser que la démo qui nous a été présentée lors de cette conférence de presse était un version pre-alpha, le gameplay n'était donc pas final. La voiture répondait cependant parfaitement. En vue intérieure comme extérieure, le jeu était rapide et fluide. Toutes les vues proposées étaient jouables et aucune ne faisait office de gadget. La plus impressionnante était bien sûr la vue intérieure au raz du sol qui donnait le plus de sensations. Une autre vue extérieure éloignée donnait aux décors une impression de gigantisme. Une petite déception cependant, seul le mode Time Attack

«La jouabilité s'en ressent d'ailleurs très fortement. Impossible de rouler le pied au plancher sans jamais utiliser le frein ou de prendre un virage à pleine vitesse. Le tracé tortueux avec lequel nous avons pu jouer imposait de se servir du frein à main sous peine de se retrouver constamment dans le décor.»



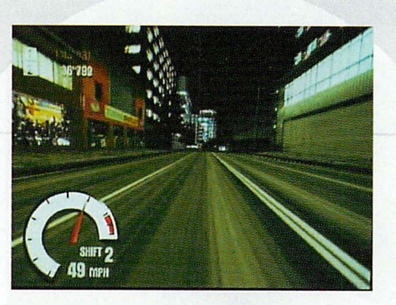


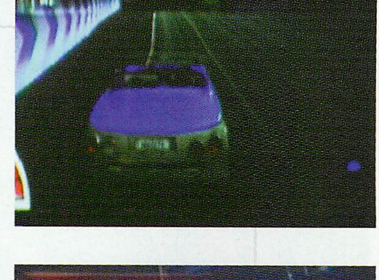
était jouable, il n'y avait donc aucun concurrent, mais un minimum de six adversaires est prévu, même si le nombre final n'a toujours pas encore été déterminé. La conduite, elle, est très fun. On peut rouler sur les trottoirs, passer derrière les haies et prendre de petits raccourcis. Bizarre a cependant exclu l'option d'inclure des piétons dans les rues, refusant de transformer son jeu en Carmaggeddon. L'environnement sonore est lui aussi très soigné. On peut entendre le passage des trains sur les rails et contrairement à certains autres jeux de course où le bruit du moteur des voitures devient très vite insupportable, le vrombissement de la mécanique est excellent.

Conclusion

Comme vous avez pu vous en apercevoir en lisant ce dossier spécial sur Bizarre Creations, Metropolis Street Racer m'a entièrement convaincu par sa réalisation, son concept, son ambiance et sa jouabilité. Si tous les jeux en préparation pour la sortie de la Dreamcast en Europe sont de la même qualité, le mois de septembre risque d'être très chaud. Quand je pense que la version qui nous a été présentée n'était qu'une version pre-alpha, j'ai vraiment hâte de voir le produit fini.

Fred





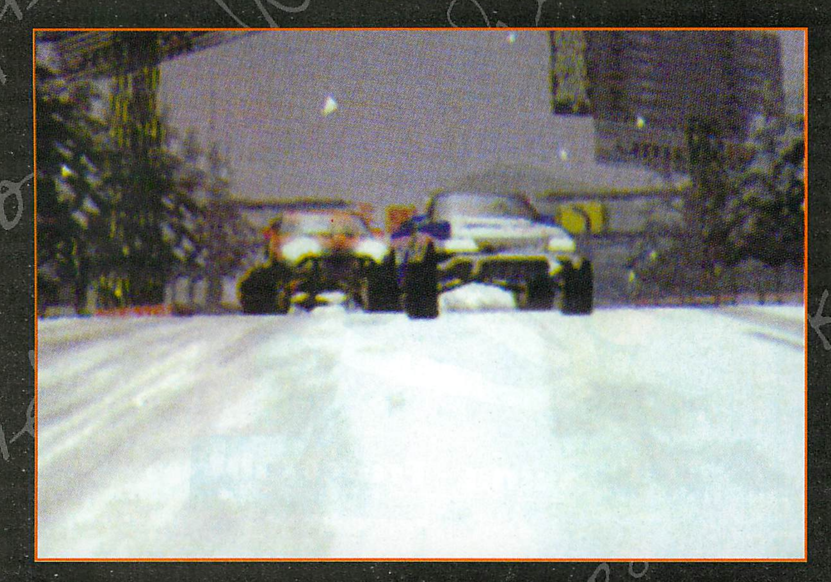


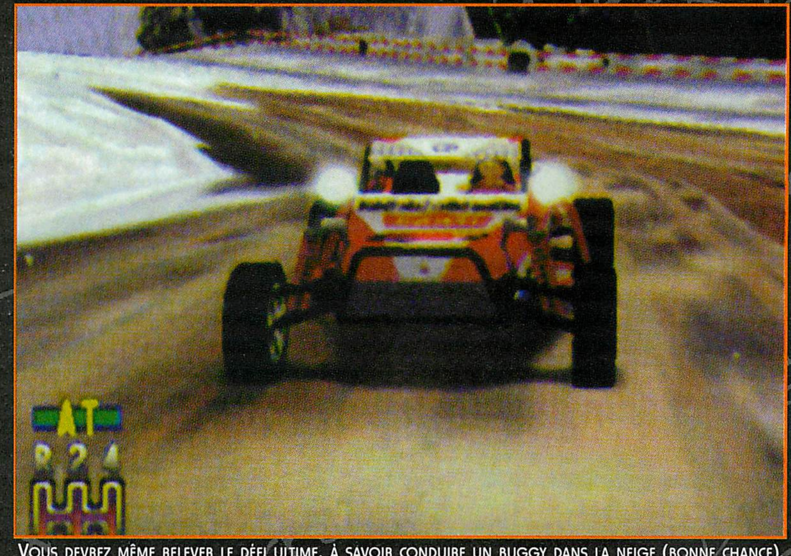
Vous pourrez choisir votre bolide parmi 26 véhicules de rêve.



«Comme vous avez pu vous en apercevoir en lisant ce dossier spécial sur Bizarre Creations, Metropolis Street Racer m'a entièrement convaincu de par sa réalisation, son concept, son ambiance et sa jouabilité.»







Vous devrez même relever le défi ultime, à savoir conduire un buggy dans la neige (bonne chance).

Buggy Heat

Le prochain jeu de CRI s'annonce fracassant. Loin de l'asphalte et du bitume, Buggy Heat vous emmène hors des sentiers battus pour vous noyer dans une tempête de sable et de poussière. Nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous montrer ces nouvelles photos...

Autant vous le dire tout de suite, même si le titre en lui-même est déjà assez évocateur, Buggy Heat ne peut en aucun cas s'apparenter aux productions actuelles. Il pourrait presque se retrouver aux antipodes de Sega Rally 2. Sans pour autant être une simulation au sens propre du terme, ce mignon petit jeu développé par CRI vous fera évoluer sur des circuits que l'on peut sans hésitation qualifier de «déjantés». Ce ne sont ni les virages en épingle, ni les chicanes qui vous poseront le plus de problèmes. C'est plutôt la «route» qui risque de vous faire tout drôle ! Poussière, sables, gravier, les reliefs et décors ne manquent pas de diversité. Vous serez donc aux commandes de bolides allégés au



Etes-vous prêts pour la parade des monstres ?

Développeur: CRI
Editeur: CRI
Genre: Vroum !
Sortie prévue: été 99

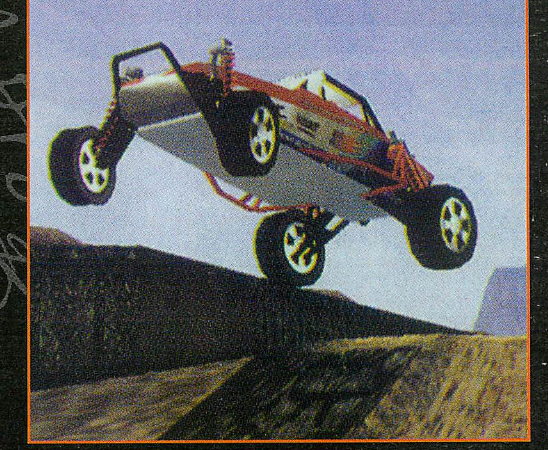


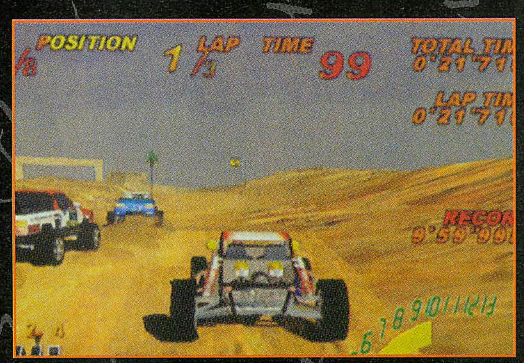


Pour un jeu de buggy, il était normal que les dérapages soient spectaculaires.

maximum, montés sur des suspensions ultra-résistantes. Huit de ces monstres vous attendent dans Buggy Heat, avec chacune ses caractéristiques et particularités. Pour vous faire la main, un mode training sera dispo, et même indispensable. Mais si vous préférez faire des tonneaux à la moindre bosse, libre à vous de commencer tout de suite en mode arcade. Si les joies du multijoueurs vous tentent, aucun problème : vous pourrez jouer à deux en écran partagé. Et pour les meilleurs, pour les pilotes. Outre la démo tournante que nous avons eu l'occasion de voir tourner sur le GDrom d'Aero Dancing, qui était, je dois l'avouer, assez bluffante, la démo jouable qui a rendu visite à notre console nous a plutôt déçus. Graphiquement, c'est bien sûr sublime, mais la maniabilité et la lenteur du jeu sont encore à déplorer. J'espère que c'est pour cette raison que les programmeurs mettent plus de temps à nous pondre le soft. Cela dit, les effets de poussière, laissant des traînées derrière les voitures, ainsi que les suspensions mises à rude épreuve, sont très bien rendues. Ce qui n'est pas étonnant, puisque CRI avait annoncé que le jeu exploiterait à fond les capacités de la machine. Pour finir, laissez-moi apporter juste une toute petite précision : Buggy Heat sera entièrement compatible avec le Puru Puru Pack, attendez-vous donc à des sensations... fortes.

Mica









Une chose est sûre : après quelques routes bien défoncées, un peu de bitume, ça repose !



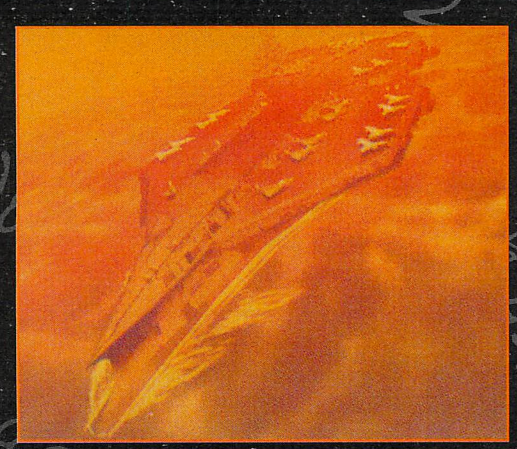
A peine notre héros explose-t-il la tête du premier zombie, qu'il met déjà en joue le second. Woah !



Pour ce qui est de la jeune femme qui s'avance vers vous, aucun doute : c'est une ennemie. Mais pour l'autre...

Carrier

Depuis Resident Evil, les univers sanglants aux ambiances glauques sont monnaie courante. Cela dit, on peut penser que si autant «d'imitations» voient le jour, le concept, lui, peut perdre en originalité. Mais c'est pourtant avec la plus grande impatience que nous attendons Carrier.



Voici le Heimdal. Considérez-le plutôt comme un énorme monstre...

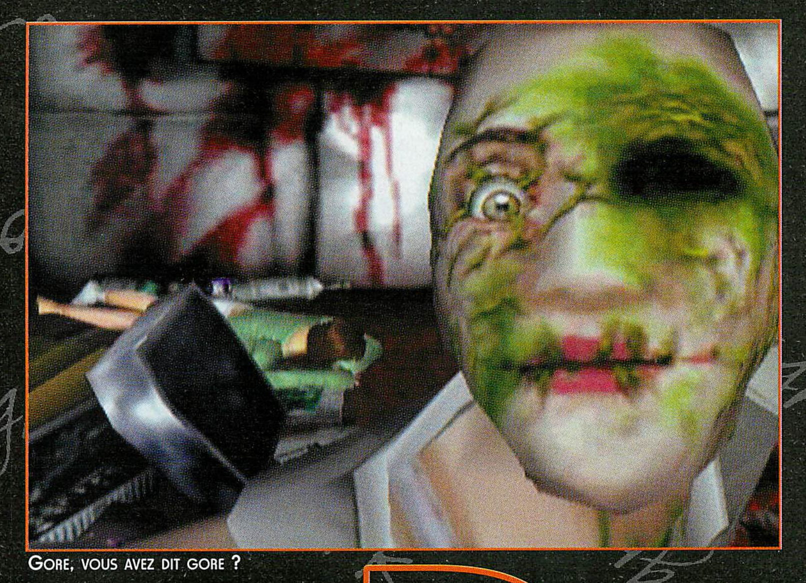
A la vue de ces nouvelles photos, je suis en mesure de penser (et vous aussi, je présume) que Carrier risque de faire très mal. Si pour vous ce nom n'évoque rien, laissez-moi vous rafraîchir la mémoire. D'après ce que nous savons, l'histoire se déroule sur un porte-avions infesté de zombies. L'univers est entièrement en 3D temps réel, un soin tout particulier a été apporté aux caméras afin de ne pas perdre la moindre miette d'action, et le tout ressemble à un mélange de Blue Stinger et de Resident Evil. Quelques innovations intéressantes pourraient apporter une dimension particulière. En temps réel, les actions pourront avoir des conséquences différentes selon le moment précis où elles sont effectuées, faisant ainsi varier subtilement le scénario. Comme dans tout bon Resident-like qui se respecte, vous pourrez choisir entre le flic viril et la tueuse intrépide. Jack et Jessifer devront donc élucider le mystère

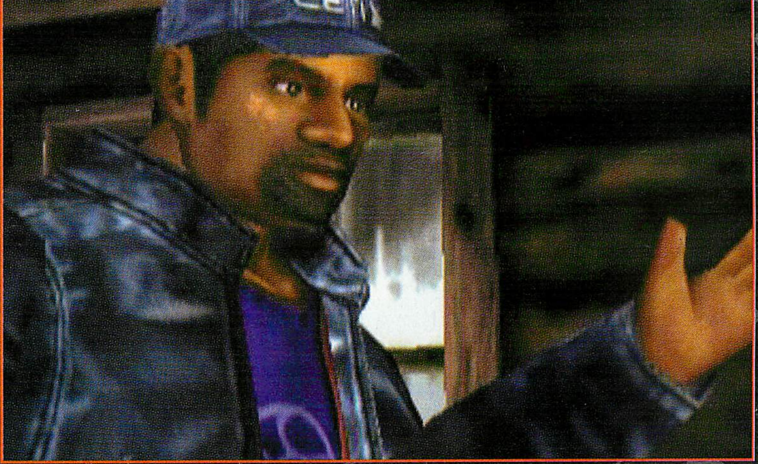


régnant sur ce lugubre navire, le Heimdal. Etant donné que la totalité de l'équipage a disparu (la plupart sont devenus des zombies), vous ne devrez compter que sur vous-même... et votre coéquipier. Oui, vous avez bien lu. Cette révolution pourrait bien être le point fort de Carrier. Un mode coopératif est prévu, vous donnant l'occasion de dévaster les hordes de monstres en amoureux. Pour résoudre les tonnes d'énigmes tordues et les moult clés cachées qui entraveront votre progression, cela peut s'avérer très utile. Que dire de plus, à part que l'on doit s'attendre à l'un des jeux les plus gore que nous ayons vus. Dans un déluge d'explosions, de gerbes de sang, et d'effets pyrophores, les démembrements et les décapitations ont l'air d'être des coutumes locales.

Mica

Développeur : Jaleco
Editeur : Jaleco
Genre : Resident-Like
Sortie prévue : été 99


Gore, vous avez dit gore ?



Ami ou ennemi ? Apparamment, vu qu'il n'a pas de trucs verts partout, ça doit être un ami...

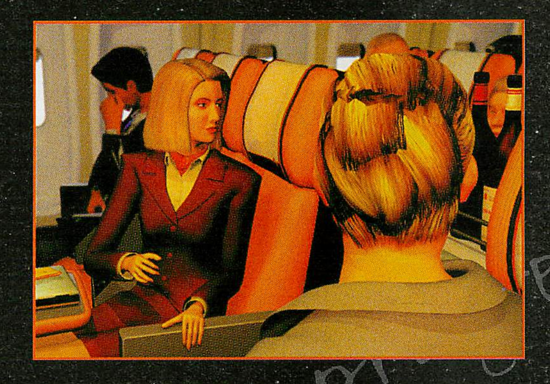
D2

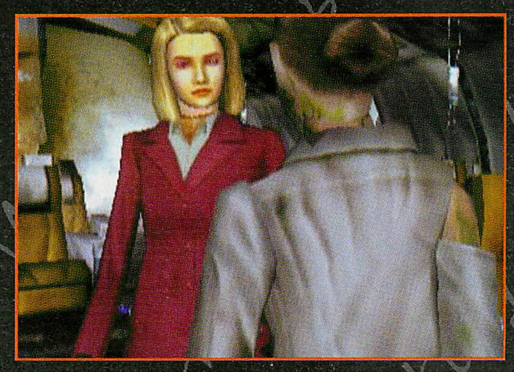
D2, la suite du célèbre jeu de Warp, continue de se faire désirer. Dates indéfiniment repoussées, démos jouables... Oui, mais où est le jeu ? Rassurez-vous : si les gars de Warp tardent autant à nous le sortir, c'est qu'il doit être à l'heure actuelle en train de subir des améliorations, notamment sur l'animation du personnage.

D2 était officiellement prévu à la sortie de la console au Japon. Il était ensuite annoncé pour le courant du mois de mars 99. Malheureusement, comme vous avez pu vous en rendre compte par vous-même, on attend toujours... Et on risque d'attendre longtemps puisqu'il a été repoussé jusqu'à une date indéterminée. De nouvelles photos, de nouvelles infos, mais le soft n'entend pas pointer tout de suite le bout de son nez. Néanmoins, nous sommes certains qu'il verra le jour cette année (c'est déjà ça). Le mois dernier, Fred vous avait parlé de la sortie sur DC d'un jeu Saturn qui n'avait pas vraiment marqué l'histoire des jeux vidéo : Real Sound. Ce soft était pourtant très attendu, et ce pour une bonne raison : la démo jouable de D2. Le jeu est sorti ce mois-ci au Japon, et comme promis, la dite démo est au rendez-vous. Introduction du jeu, premier combats, et même un boss, autant dire que c'est la fête ! Nous sommes donc en droit d'espérer voir bientôt le jeu débarquer dans sa totalité. Pour ceux qui auraient raté les précédents épisodes de Dreamzone, je me permets de rappeler brièvement l'histoire. Vous incarnez une belle blonde nommée Laura, qui, comme beaucoup d'humains en cette fin de XXème siècle, prend l'avion. Or, l'avion en question se fait littéralement exploser par un météore qui, non content de détruire la quasi-totalité de l'appareil, n'a strictement rien à faire là. Evidemment, tout les passagers sont morts... sauf deux : une mystérieuse jeune femme et vous. Vous commencerez donc à enquêter, survivre étant bien sûr le premier objectif. Au début, vous verrez surtout de la neige, de la neige, et aussi un peu de neige. Mais lorsque vous progresserez, vous vous rendrez compte avec effroi que les morts-vivant ont organisé une free-party à votre insu. Avec un tel début de scénario, et une ambiance annoncée comme une des plus flippantes, et ce étalé sur trois GD, je crois ne pas beaucoup m'avancer en annonçant des crises cardiaques en série !

Mica

Développeur : Warp
Editeur : Warp
Genre : action/aventure
Sortie prévue : toujours NC.







Je confirme : Ayane possède une bien jolie culotte.



Un mode permettra de changer de personnage en cours de combat, à la manière des derniers Capcom.

Dead or Alive 2

Ça y est. Enfin. Le Dead or Alive nouveau est arrivé. Le deuxième opus du plus célèbre alerte-à-Malibu-like de la Saturn et de la PlayStation débarque sur Dreamcast, pour notre plus grand bonheur. Il commence déjà à sévir sur les bornes d'arcade nipponnes.



Si vous étiez un fan de la Saturn, et que vous n'aimiez pas VF, vous n'aviez pas trop le choix. Bien qu'assez spécial dans son maniement, en tout cas pour les néophytes, DoA proposait des combats rapides, rythmés, et somme toute assez originaux. Pour ce deuxième opus, Tecmo a tenu à garder les principales composantes du succès. Le Reversal System, concept basé sur les contres, la simplicité générale des commandes, le système de combos, et bien sûr l'animation des personnages, tout a été gardé et amélioré. L'innovation la plus flagrante réside dans le soin apporté à la réalisation des décors. Sans pour autant atteindre le degré de «peaufinnage» de Power Stone, ils sont tout simple-

Développeur : Tecmo
Editeur : Tecmo
Genre : combat
Sortie prévue : NC









Bien que n'ayant pas encore tout compris de cette image, je suis calmé pour la semaine...

ment d'une beauté à couper le souffle. De plus, certains niveaux offrent la possibilité de continuer le combat dans un autre lieu. Essayons de vous donner une petite idée. Un combat se déroule en haut d'une cascade. Alors que l'affrontement est presque fini, votre adversaire vous décoche un gauche qui vous fait littéralement voler. Vous tombez alors au pied de la cascade, et vous croyez que le combat est fini. Erreur : votre adversaire saute, et le combat se termine en bas de la chute d'eau. Du pur délire. Idem dans une église. Vous êtes projeté à travers un vitrail, votre adversaire vous suit, et ça continue... Nous ne savons pas encore si toutes les arènes bénéficieront de la même «option», mais cela donne déjà envie d'y être. Autre chose : vous vous rappelez peut-être de certains mouvements mammaires que l'on a pu qualifier d'exagérés. Vous serez donc certainement heureux d'apprendre (messieurs) que ce problème a également fait l'objet d'une nette amélioration : on dirait des vrais !! Une rumeurs circulait ce mois-ci sur le fait que la version arcade tournait sur deux cartes, ce qui aurait considérablement retardé la sortie DC. Mais cette rumeur s'est vue démentie par le président de Tecmo lui-même. L'adaptation de l'arcade devrait donc prendre le temps normal d'une conversion Naomi-DC, à savoir entre trois semaines et un mois. Bien que n'ayant pas encore de date de sortie exacte, il ne serait pas étonnant de le voir débarquer au Japon d'ici peu.

Mica

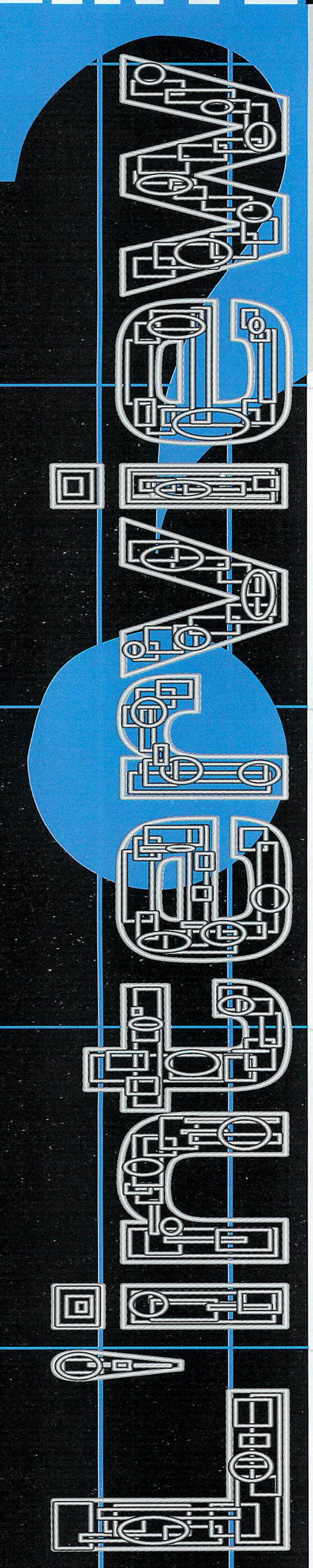






Je sais : c'est beau. Pourtant, vous ne l'avez pas vu bouger.

INTERVIEW



Pillippe Renaudin (Directeur Marketing de la société Sega) interviewe par Fred Bonjour.

D : Nous allons rentrer dans le vif du sujet. Nous allons parler de la Dreamcast. Y a-t-il une date fixée pour la sortie européenne ?

P.R : Non, c'est toujours un élément qui est tenu secret. Bon, il y a des dates qui circulent comme le 09/09/99 pour les USA. Le lancement d'une nouvelle machine ce n'est pas aussi simple. Il y a beaucoup d'éléments à prendre en compte. Déjà le 09/09/99, ce n'est peut-être pas la date la plus propice parce que c'est normalement le premier jour du bug de l'an 2 000. Il devrait démarrer ce jour-là.

D : Il ne devrait pas y avoir de problème tout de même avec Windows CE ?

P.R : Non, non mais ce serait dommage que le lancement de la machine soit occulté au niveau des médias par cet évènement. On regarde surtout en fait quelle est la meilleurs période. On attend bien sûr que les gens rentrent de vacances et que le terrain soit le plus favorable possible pour le lancement de la machine. Il faut aussi tenir compte de la construction de notre campagne ainsi que de la mise en place des machines dans les magasins. Il faut aussi laisser le temps aux jeux d'arriver. En fait, on regarde un petit peu tout ça. Il faut prendre garde à bien évaluer les différentes dates qui ont été soumises. Il n'y a rien de prévu pour l'instant.

D : Donc la date de Sega USA serait plutôt fantaisiste ?

P.R : Non, ca les regarde. Chacun décide pour son continent. En Europe, on n' a pas du tout la même manière de travailler. Ils n'ont les mêmes grandes vacances que nous entre juillet et août. Donc si eux ont décidé de la sortir le 9/09/99, ca les regarde.

P.R : La sortie mondiale en septembre est tout de même confirmée?
Oui.

D : Donc, il n'y aura pas de mauvaise surprise.

P. R : Non, il n'y aura pas de mauvaise surprise.

D : Concernant le prix, est-il également tenu secret ? Pouvez-vous nous donner une fourchette ?

P.R : Non toujours pas. Je crois que cela soit le prix ou la date de sortie, on annoncera tout en même temps. Ca va arriver très vite. Sega devrait faire une annonce entre maintenant et le mois de juin. A un moment donné, il faudra bien que l'on donne ces informations, ne serait-ce que pour la distribution et aussi pour les consommateurs.

D : On ne peut pas faire de parallèle encore une fois avec le prix américain annoncé ?

P. R : Non. On ne peut pas comparer du tout. Là aussi les marchés sont différents. Les circuits de distribution ne sont pas les mêmes non plus. Vraiment les contextes ne sont pas du tout les mêmes. C'est pourquoi quand on regarde l'ensemble des machines, il y a le Japon d'un côté, il y a l'Europe et les Etats-Unis. Et là-dessus, il y a vraiment des différences qui sont assez importantes.

D : Quel sera le prix des jeux ?

P. R : Tout est tenu secret en termes de prix et de date de sortie.

D : Est ce que le modem sera vendu avec la machine ?

P. R : Ca fait partie d'un tout parce qu'avec le modem, sans le modem, ca influe sur le prix. Ce qu'on peut dire, c'est que pour nous le modem est important. On est en train d'examiner les différentes possibilités. Mais c'est encore un peu tôt pour dire si elle sortira avec ou sans modem.

D : J'ai remarqué que Metropolis Street Racer sera le premier jeu européen à utiliser le modem ?

P. R : Tout à fait. Il faut savoir que pour nous le modem est un élément important et très intéressant. C'est quelque chose de nouveau, nous allons donc le développer. Ca ne c'était jamais sur console avant. C'est un atout pour nous. C'est clair qu'on va l'utiliser. Maintenant il faut regarder aussi la réalité du marché, combien de personnes sont intéressées, ceux qui veulent la console avec, sans, etc. Vraiment là-dessus il y a encore tout un travail au niveau du groupe de consommateurs. On essaye de tout évaluer, quel est le besoin du joueur français et au delà du consommateur européen pour leur proposer quelque chose qui les intéresse et pas uniquement se faire plaisir. Nous avons déjà deux courses de voitures qui sont prévues pour utiliser le modem. Dans un premier temps, il y aura Sega Rally 2 et Metropolis.

D : En France, le jeu par Internet n'est pas bon marché. Allez-vous passer des accords avec des opérateurs ?

P. R : On va trouver un moyen. Il ne faut pas que cela soit un gouffre pour les joueurs. Il faut que le jeu par modem soit économique où alors ils finiront par se freiner à partir d'un moment. C'est pour ça que la décision d'intégrer le modem dans la console n'est pas aussi simple que ça. Il faut vraiment tout calculer pour ne décevoir personne et satisfaire un maximum de joueurs.

D : On parlait de Sega Rally 2 tout à l'heure. Est-ce qu'il sera reprogrammé ou amélioré pour la sortie européenne ?

P.R : Ce n'est pas une rumeur. Il y a un jeu qui est sorti, qui est très bon et qui existe sur le marché japonais. Il y a de toutes façons un travail d'adaptation pour le marché européen. Donc comme elle va être retravaillée, à partir de là pourquoi ne pas en profiter pour améliorer des petites choses ? Quand on trouve un bug à un endroit, on l'enlève. Ca fait partie des avantages de sortir quelques temps après le Japon. On a un petit peu plus de temps, ce qui nous permet de retravailler les produits car de toutes façons il faut les adapter aux normes européennes. On va tout faire pour que les conversions européennes soient supérieures à la version japonaise. Les exigences du joueur européen ne sont pas les mêmes que celles du joueur japonais. Il sont beaucoup plus pointus. D'ailleurs, on le sait et les développeurs le savent aussi, nous essayons donc de tout faire pour ça.

D : En ce qui concerne Sonic Adventure, bénéficiera-t-il du même traitement ?

P.R : Bien sûr, il y a des petites choses

qui pourraient être revues. Mais de manière globale quand on prend un jeu japonais, il y a des points qui sont indispensables pour les joueurs de ce pays et qui pour nous n'ont aucune valeur ou aucune utilité, donc à partir de là quand on adapte un produit pour le marché européen, il faut être capable de voir ce qui va, ce qui ne va pas et de pouvoir gommer les petites erreurs faites.

D : Quels seront les moyens mis en œuvre pour le lancement de la machine en Europe, en comparaison avec le lancement de la Saturn ?



P. R : Enormes. Il va y avoir beaucoup de choses. De manière traditionnelle, il va y avoir des campagnes utilisant les médias dans le type télévision, affichage, etc. Mais on va surtout essayer de développer tout un tas d'activités qui vont permettre à tous les fans de jeux de pouvoir tester la machine. On a fait un peu la chasse à l'import parce qu'on pense que ce n'est pas le meilleur moyen de montrer l'étendue de la qualité du produit. Ce n'est pas un moyen en tout cas qui est intéressant pour les joueurs. Là on va développer tout un tas d'activités pour ceux qui se posent des questions sur les capacités de la Dreamcast afin qu'ils puissent trouver les éléments de réponse avant la sortie de la machine. On pourra la tester et se faire une idée par soi-même.

D : Vous allez vraiment être à l'écoute des joueurs ?

P. R : En fait, il n'y a pas de meilleur moyen. Si on est fier de son produit, de la machine, on a envie de le dire, on a envie de la montrer, on a envie que tout le monde l'essaye.

D : Pourquoi avoir interdit l'import avec autant de virulence ?

P. R : Pour plusieurs raisons. D'une part, c'est interdit, il faut le savoir et c'est totalement illégal.

D : C'est tout de même plus ou moins toléré par d'autres constructeurs ?

P. R : On ferme les yeux ou on les ferme pas. Nous avons décidé de ne pas fermer les yeux. D'une part parce que quand on voit des machines qui sont vendues à près de 10 000 francs aux ventes aux enchères, c'est une escroquerie. C'est vraiment du vol. Je rassure tout le monde quand elle sera vendue en Europe, le prix ne sera pas 10 000 francs. Il y a des gens qui se font vraiment du fric sur le dos des fans de jeux.

Une autre explication est qu'il n'y a aucune garantie, et ça aussi c'est important. Les versions japonaises distribuées ne seront pas compatibles avec les jeux européens quand ils sortiront et le modem ne fonctionnera pas. Ce n'est pas du tout le même standard de modem entre le Japon et l'Europe. Le modem est programmé pour téléphoner au Japon, donc à partir de là c'est complètement inutile. Il y a des fans de jeu, entre guillemets les plus fidèles à la marque Sega, qui vont dans les magasins qui se font de l'argent sur leur dos, ils achètent une machine à un prix prohibitif et en plus ils n'ont même pas de garantie. Il faut savoir aussi que les jeux européens quand ils sortiront ne seront pas compatibles. Personne ne prend ses responsabilités dans ce circuit-là. Au final, un consommateur déçu, il est déçu de Sega.

D : Avec la sortie de la Dreamcast en Europe, est-ce que cela risque de changer ?

P. R : Non. Nous allons sortir la console qui va être adaptée pour le marché européen. Nous allons également sortir des jeux en système PAL, donc totalement différents du système NTSC japonais, on ne peut pas fermer les yeux. Il y aura toujours la même chasse à l'import car dans ce domaine-là celui qui en paye le plus les frais, c'est toujours le consommateur qui va se retrouver trois ou six mois après avec une console qui ne vaut plus rien. En septembre, elle ne vaudra plus rien cette console. Si quelqu'un en achète une maintenant, il doit savoir qu'il va acquérir une machine dont la vente est interdite et qui ne fera pas tourner les jeux européens et qu'en plus le modem ne fonctionnera pas. Il vaut mieux attendre un peu, surtout qu'on développera des activités de manière à contenter ceux qui veulent la Dreamcast et ne peuvent vraiment pas attendre.

D : La Dreamcast sera-t-elle évolutive ?

P. R : La Dreamcast est faite pour évoluer. Il suffit de la retourner, on voit qu'elle est faite pour évoluer. Quand on regarde la manière dont elle est conçue, effectivement on s'aperçoit qu'elle pourra évoluer en fonction aussi du marché. De tout temps Sega a appliqué cette stratégie de manière à faire évoluer en permanence ses machines. En plus avec Windows CE, le système d'exploitation étant sur le CD, le côté soft de la machine pourra également évoluer.

D : Rencontrera-t-on les mêmes problèmes d'approvisionnement qu'au Japon lors du lancement de la console en Europe ?

P. R : Non, il y en aura pour tout le monde. Il n'y aura pas les mêmes problèmes qu'au Japon. Justement, la sortie décalée de la Dreamcast en Europe nous permet de parer aux problèmes qu'aurait pu connaître la console lors de la sortie japonaise. A un moment donné on a eu un petit ralentissement au niveau de la construction, pareil pour les jeux, maintenant c'est arrangé. Le laps de temps que l'on a entre la sortie européenne et japonaise permet de remédier à ces problèmes.

D : Avez-vous des réactions face à l'annonce de la sortie de la Playstation 2 ? Est-ce que cela va modifier la stratégie de Sega ?

P. R : Cela ne change absolument rien à la stratégie de Sega. On avait prévu que Sony allait réagir. Pour nous ce n'est pas une surprise. On se pose juste des questions. Les développeurs n'ont toujours pas de kit de développement. Et quand on sait combien de temps il faut pour développer des jeux... Est-ce que l'on trouvera des jeux à la sortie de la Dreamcast ? On a vu une belle démo. C'est joli, mais ce n'est que du rendu. On s'attendait effectivement à ce que la Playstation 2 soit annoncée dans le courant de cette année. La disponibilité est prévue soit disant pour mars 2 000 au Japon, alors quand arrivera-t-elle en Europe ? Aujourd'hui, on se retrouve tout seul sur le marché et on a quand même un petit peu de temps avant de voir arriver la concurrence. Moi, je suis plutôt content de voir arriver de nouveaux concurrents, ca prouve que le marché est dynamique. Il faut avouer qu'au niveau technologique le marché était assez mort. On joue sur une machine 32 bits depuis 4 ans, il est temps de découvrir autre chose. Jusqu'à aujourd'hui, quand on voulait découvrir de nouvelles sensations, c'était pas tellement sur console qu'on pouvait avoir les meilleurs surprises, c'était plutôt sur PC. C'était un peu dommage. Maintenant, avec l'arrivée des nouvelles consoles, on joue à armes égales avec les PC.

D : A ce sujet, est-ce que Sega compte convertir ces jeux sur PC ?

P. R : C'est un des avantages de la Dreamcast. Si ça fonctionne bien, pourquoi pas. C'est vrai qu'avec la Dreamcast c'est beaucoup plus facile de convertir des jeux sur PC et inversement.

D : Une majorité de développeurs annoncent qu'ils préfèrent développer sous Windows CE au détriment du système de Sega.

P. R : C'est un choix de développement. Ceci est un autre des avantages de la Dreamcast. Habituellement, il n'y avait qu'un système de développement. Les programmeurs n'avaient pas le choix des outils. D'ailleurs, c'est intéressant car ça ouvre le marché console à de nouveaux développeurs. Il y a plein de développeurs PC qui jusqu'à présent ne faisaient rien sur console qui vont arriver sur Dreamcast. Cela va nous permettre de voir arriver des jeux PC que l'on n'a pas l'habitude de voir sur ce marché. On peut même imaginer d'autres catégories de produits comme des softs plus culturels ou éducatifs comme «Croisade».

D : Certains développeurs annoncent déjà leur départ pour la Playstation 2. Quelle est votre réaction ?

P. R : Rassurez vous, il n'y en a pas plus de dix. On a 400 groupes de développement qui travaillent sur Dreamcast. S'il y en a qui veulent aller voir ailleurs, ça les regarde. Il y en a qui restent fidèles. Il y en a d'autres qui ne développeront jamais sur Playstation 2. Il y a plusieurs écoles. Il y a les pro Dreamcast et les pro Playstation 2. Il y aura largement assez de produit pour la Dreamcast.

D : Une question plus personnelle maintenant. Au nom de toute la rédaction de Dreamzone, où sont passés Scud Race et Daytona USA 2 ?

P. R : En ce qui concerne Scud Race, je ne peux pas m'avancer, mais je sais que Daytona 2 est en cours de développement sur Dreamcast, bien que ce ne soit pas pour tout de suite. En fait, Daytona 2 est en attente pour ne pas surcharger la Dreamcast avec trop de jeux de course. Il faut en garder un petit peu en réserve pour ne pas se faire de concurrence inutile.

JEUX PREVUS

TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Actua Golf	Gremlin	nc
Actua Soccer	Gremlin	nc
Agartha	No Cliché	nc
Akolyte	Revenant/Ionos	nc
Alone in the Dark 4	Infogrames	nc
Black And White	Lionhead	nc
Blood 2 : The Chosen	Monolith	nc
Zombie Revenge	Sega	courant 99
Buggy Heat CRI	Courant	mars 99
Burning Rangers 2	Sega	nc
Carrier	Jaleco	début 99
Castlevania	Konami	nc
Cho Hamaru Golf Sega nc		
Cool Boarders	UEP Systems	juillet 99
Climax Landers	Climax	courant Janvier 99
Crack 2	Sieg	courant 99
Crazy Taxi	Sega	été 99
D2	Warp	1999
Daytona USA 2	Sega AM2	nc
Digital Horse Racing	Newspaper Shouei Systems	nc
D-Jump	Ubi Soft	nc
Drakan Surreal	Software/Psygnosis	nc
Drones	Nigma Software	nc
Dynamite Deka 2	Sega	courant 99
Dynamite Robot Warashi	courant décembre	
Elemental Gimmik Gear	Hudson	printemps 99
Entertainment Golf	Bottom Up	courant août 99
Expendable	Rage Software	fin 99
Fighting Force 2	Eidos	courant 99
Fighting Vipers 2	Sega AM2	nc
Formula 1 Racing Video	Systems	nc
Furballs	Bizarre Creations	nc
Galleon	Confounding Factor/Interplay	nc
Geist Force	Sega	automne 99
Get Bass	Sega	févier 99
Giant Gram	Sega	courant 99
Grandia 2	Game Arts	début 99
Great Buggy	CSK	nc
Gunbeat	Treasure Soft	courant 99
Gundam Gaiden	Bandai	printemps 99
Gutherman	No Cliché	nc
HAB-12	Team 17	nc
Half-life	Valve/Sierra	nc
Hostile Waters	Rage	nc
Harley Davidson LA Riders	Sega	nc
Hidden & Dangerous	Take 2	9 sep.99
King of the Fighters '99	SNK	courant 99
Let's Make A Pro Baseball	Team Sega	nc
Let's Make A Pro Soccer Team	Sega	nc

TITRE	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Looney Tunes	Infogrames	nc
Lost World : Jurassic Park	Sega	nc
Max Payne	Take 2	courant 99
Metropolis	Bizarre Creations	nc
Merukuriusu Pretty	Nec	nc
MDK 2	Interplay	sep 99
Monster Breeder	NEC	nc
Mortal Kombat 4	Midway	début 99
Mercurius Pretty	NEC	nc
Midnight G.T.	Rage	courant 99
New Horizons 2	Koei	nc
NBA Action 2000	Sega	nc
NFL Blitz	Midway	nc
Outcast	Ocean	nc
Pata Pies	Sega	nc
Pod II	Ubi Soft	nc
Quaterback Club 200	Acclaim	courant 99
Shen Mue	Sega	courant 99
Shutokou Highway Battle	Genki 25-	mai-99
Soul Calibur	Namco	courant 99
Star Trek : New Worlds	Interplay	fin 99
Rampage World Tour	Midway	nc
Rayman 2	Ubi Soft	courant 99
Ready 2 Rumble Boxing	Midway	automne 99
Red Line Racer	Imagineer	printemps 99
Resident Evil 2	Capcom	juin 99
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	fin 99
Romance of Three Kingdoms 6	Koei	nc
Shogo: Mobile Armor Division	Monolith	courant 99
Silver	Infogrames	nc
Sonic/Knuckles RPG	Sega	nc
Space Griffon	Panther Software	courant 99
Speed Busters	Ubi Soft	courant mars
Spike Out	Sega	1999
Street Fighter Zero 3	Capcom	printemps 99
Stunt Grand Prix	Team 17	printemps 99
Super Bikes	Milestone	nc
Super GT	Sega AM2	courant 99
Tetrisk	BSP	23 déc. 98
Toukon Retsuden IV	Tomy	juillet 99
Undercover	Sega	printemps 99
Unreal	Epic/GT Interactive	1999
Urban Assault	Microsoft	nc
Velocity	Acclaim	sept-99
Virtual On 2	Sega AM2	courant 99
Virtua Striker 2	Sega	fin 98
Visual Concept Basketball	Visual Concept	fin 99
V-Rally 2	Infogrames	courant 99
Warzone 2100	Pumpkin	nc







HIT PARADE

Comme vous avez été nombreux à nous le réclamer dans le courrier, nous avons décidé de créer une petite rubrique dédiée au classement des meilleurs jeux de la console. En attendant de recevoir vos votes, nous avons choisi, ce mois-ci, de vous présenter le hit-parade japonais, et bien sûr, notre petit Top 5 de la rédac'.

Vincent

TOP 10 JAPONAIS

1

Psychic Force 2012

2


Puyo Puyo 4

3

Aero Dancing

4

Power Stone

5

Sega Rally 2

6


Pop'n Music

7

Sonic Adventure

8


Evolution

9

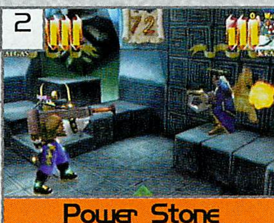
Mahjong 2 Special

10
Virtua Fighter 3 tb

TOP 5 RÉDACTION

1

Sonic Adventure

2

Power Stone

3
残り24発
RELOAD
RELOADボタンを押せ
House of the Dead 2

4

Marvel vs Capcom

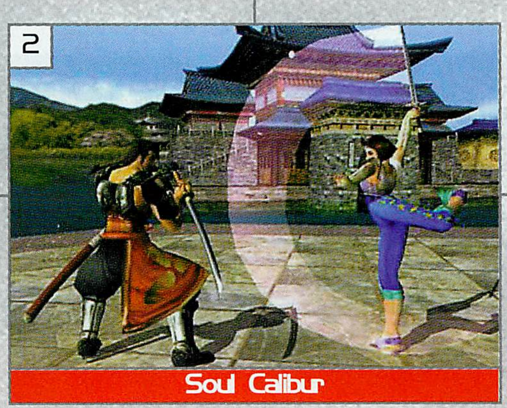
5

Sega Rally 2

LES JEUX LES PLUS ATTENDUS

1

Shen Mue

2

Soul Calibur

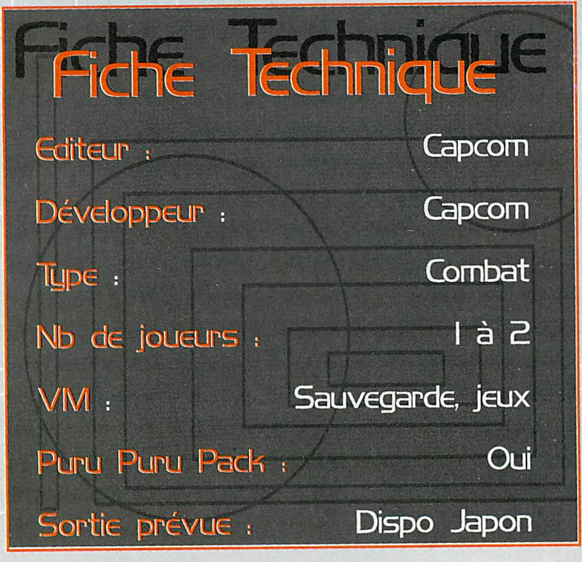
3

Metropolis Street Racer

Le sommaire des tests

Power Stone

Après avoir joué à Virtua Fighter 3, j'attendais Power Stone sur Dreamcast avec impatience. Je me suis donc littéralement jeté dessus dès qu'il est arrivé à la rédac. Pas de suspense, je vais vous mettre tout de suite à l'aise, Power Stone est un grand jeu, un très grand jeu même. Capcom ne m'a pas déçu une seule seconde. Déjà maître incontesté de la baston en 2D, l'éditeur japonais prouve aujourd'hui avec ce titre qu'il sait également brillamment manier la 3D et les polygones. Power Stone est tout simplement époustouflant. Pour ceux qui douteraient encore des capacités de la Dreamcast, apprenez que Power Stone est à l'origine un jeu développé pour NAOMI, la nouvelle borne d'arcade de Sega. Et je peux vous assurer qu'il n'y a aucune différence entre les deux versions. Ces dernières sont d'ailleurs sorties en même temps au Japon.



Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Développeur :	Capcom
Type :	Combat
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegarde, jeux
Puru Puru Pack :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Japon



Il est très difficile d'échapper à une telle furie.



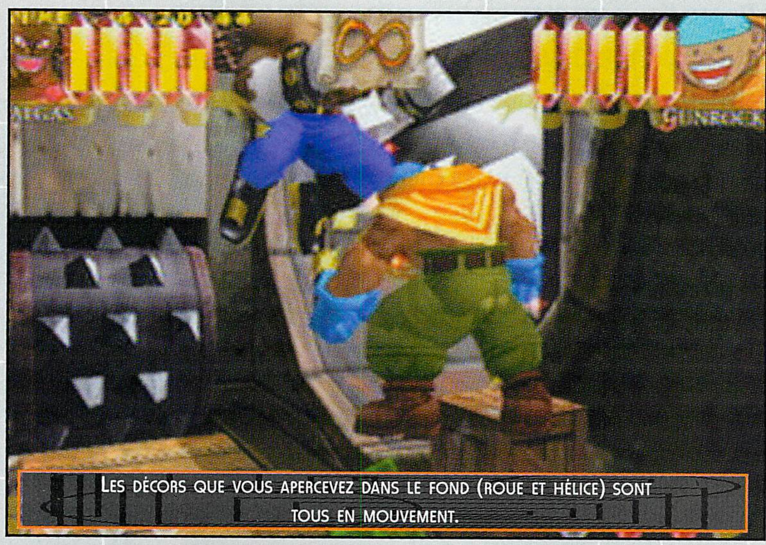
Il faut toujours se méfier des jeunes filles déguisées en lapin rose.

«D'ailleurs, en regardant la plupart des personnages du jeu, on peut se rendre compte que Capcom ne s'est pas arrêté là. Rouge est largement inspirée de Pollum dans Street fighter EX + Alpha, tandis qu'Ayame et Ryoma rappellent très fortement certains combattants de Samouraï Spirit. L'apparence de ces derniers est très réussie et il n'y a pas deux combattants identiques.»

Les combattants

Power Stone comporte 8 personnages de base. Vous pourrez ainsi choisir votre champion parmi des combattants aussi différents qu'un samouraï, une geisha, un indien, un aviateur, une momie, une femme sortie d'un conte des «Mille et une nuits», un jeune garçon adepte du kung-fu ressemblant furieusement à un certain Sangoku ou un monsieur muscles inspiré de «La chose» qui sévissait dans le comics «Les quatre fantastiques «. D'ailleurs, en regardant la plupart des personnages du jeu, on peut se rendre compte que Capcom ne s'est pas arrêté là. Rouge est largement inspirée de Pollum dans Street fighter EX + Alpha, tandis qu'Ayame et Ryoma rappellent très fortement certains combattants de Samouraï Spirit. L'apparence de ces derniers est très réussie et il n'y a pas deux combattants identiques. Chacun d'entre eux possède des caractéristiques spécifiques inhérentes à ses origines. Le samouraï, par exemple, se bat à l'aide d'un katana tandis que la geisha, elle, est rapide mais résiste mal aux attaques d'assaillants plus massifs comme Galuda, l'indien, ou,

Après cette brève introduction, venons-en au jeu proprement dit. Passons rapidement sur l'histoire, qui n'est pas d'un grand intérêt. Le jeu met en scène une bande d'aventuriers engagés dans une course pour s'emparer d'un joyau doté de pouvoirs magiques. Grâce à ce trophée, le vainqueur aura la possibilité d'exhaucer tous ses vœux.



Les décors que vous apercevez dans le fond (roue et hélice) sont tous en mouvement.

Avis

Bien loin du réalisme d'un VF3 et des habituelles productions de Capcom, Power Stone propose un style de combat qui n'est pas sans rappeler un Ehrgeiz sur PlayStation, la qualité en plus. Pour la première fois dans un jeu de baston, on peut se déplacer en toute liberté et utiliser les divers éléments du décor à son avantage. Ajoutez à cela une réalisation irréprochable, et vous obtenez un soft de baston extrêmement fun et accessible à tous. Un régal !



Vargas a raison de fuir. Gunrock n'a pas l'air très content.



KRAKEN EST LE PREMIER BOSS DU JEU.

Gun Rock, l'homme de pierre. En plus de ces huit combattants, Power Stone comporte également trois personnages cachés qui sont en fait les trois boss du jeu.

Des combats frénétiques

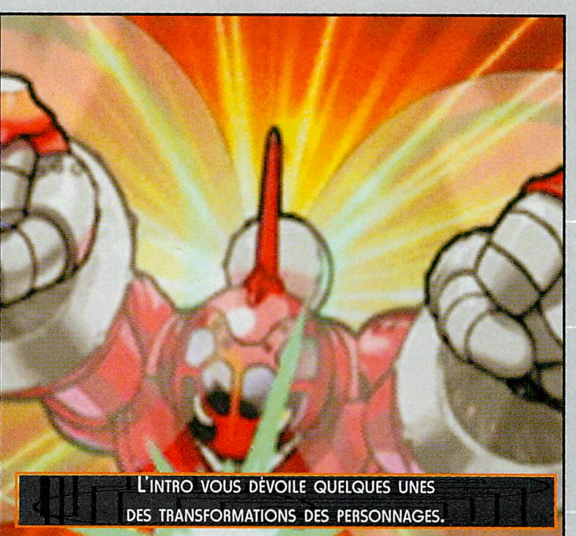
En ce qui concerne les techniques de combat, Capcom a réussi le tour de force de réaliser un jeu en 3D avec la prise en main et la jouabilité d'un soft en 2D. Ne vous attendez donc pas à vous retrouver face à un Tekken ou un Virtua Fighter. Le principe de jeu se rapproche plus de Destrega (Koei) ou d'Ehrgeiz (Squaresoft) sur Playstation puisque les affrontements se déroulent aussi bien au corps-à-corps qu'à distance. Les développeurs ont mis l'accent sur le côté fun du jeu. D'ailleurs, certains coups sont délirants et semblent tout droit sortis d'un cartoon. Pour preuve, lorsque vous sautez sur la tête d'un adversaire, celui-ci s'écrase en sautillant dans tous les sens, la tête rentrée dans les épaules. Vous pouvez également écraser votre adversaire comme une crêpe à l'aide d'un marteau. Les personnages disposent d'une panoplie de coups de base avec deux boutons de frappe (pieds/poings). A ceux-là viennent s'ajouter les sauts, les chopes et les combinaisons. Si au premier abord le jeu peut sembler assez basique, avec la pratique, il s'avère extrêmement technique. Chaque personnage possède ses propres enchaînements et vous



VARGAS CONTRE VARGAS, UN COMBAT DE TITANS.

«En ce qui concerne les techniques de combat, Capcom a réussi le tour de force de réaliser un jeu en 3D avec la prise en main et la jouabilité d'un soft en 2D. Ne vous attendez donc pas à vous retrouver face à un Tekken ou un Virtua Fighter.»


Ne vous fiez pas à son jolie minoi. Ce personnage est un des plus redoutable du jeu.


L'intro vous dévoile quelques unes des transformations des personnages.

«Ne vous inquiétez, pas les développeurs de chez Capcom ont pensé à tout car les personnages ont la possibilité d'esquiver et de contrer chacune des attaques de l'adversaire.»

pourrez construire vous-même vos propres combos. Si je ne vous ai pas parlé du bouton de garde, c'est qu'il n'y en pas. Les développeurs ont volontairement supprimé cette option pour que les combats soient rapides et rythmés. Il n'y a pas d'alternance «je frappe, je pare, je frappe, je pare». Les coups s'enchaînent sans temps morts. J'entends déjà les puristes du genre hurler à la seule évocation de cette possibilité. Ne vous inquiétez, pas les développeurs de chez Capcom ont pensé à tout car les personnages ont la possibilité d'esquiver et de contrer chacune des attaques de l'adversaire.

Les pierres de la convoitise

Et les attaques à distance ?... me direz-vous. Patience, j'y arrive.

Pour comprendre le principe des combats à distance, je dois tout d'abord vous parler du concept de Power Stone. Si Capcom a intitulé son jeu Power Stone, ce n'est pas par pure fantaisie. Il y a deux façons de remporter la victoire : écraser son adversaire à plate couture ou s'emparer des trois pierres de puissance. Chaque combattant en possède une en début de partie, les autres apparaissent après quelques instants. Lorsque vous aurez réuni les trois diamants, vous vous transformerez en une sorte de super-héros pendant un temps limité. Pendant cette période, vous serez capable d'effectuer plusieurs coups spéciaux dévastateurs pour la barre d'énergie de votre adversaire. Ces pouvoirs sont tout bonnement impressionnants. On sent presque la puissance des coups traverser l'écran. Parmi les personnages les plus spectaculaires, on peut citer Wang Tang et de Gun Rock. Après s'être transformé en super-guerrier, le premier pourra


Difficile pour les japonais d'oublier Dragon Ball.

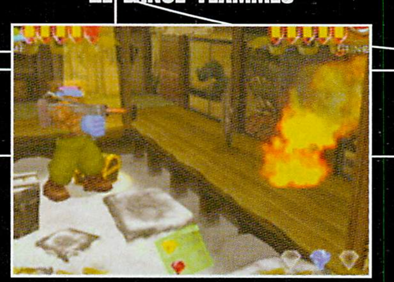
Le revolver


Le revolver n'est efficace qu'à courte distance. Les projectiles ne sont pas rapides et il est très facile de les éviter en sautant dans tous les sens.

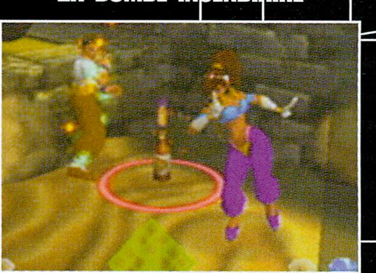
Le lance-roquettes


Le lance-roquettes est une arme de longue portée, mais comme le revolver, il suffit de se tenir éloigné et de sauter pour éviter les missiles.

Le lance-flammes


Le lance-flammes est dévastateur, mais uniquement à courte portée. Lorsqu'un adversaire est pris dans son tourbillon, il peut difficilement s'en échapper.

La bombe incendiaire


Comme la bombe classique, cette arme peut se retourner contre son utilisateur. Attention, une mauvaise manipulation, et les deux combattants s'enflamment.


Rien ne vaut les UV pour avoir un bronzage uniforme.

envoyer, par exemple, une boule d'énergie qui remplit l'écran et le second se changera en un homme de pierre capable de déclencher une avalanche de rochers sur la tête ennemie.

Une interactivité poussée à l'extrême

Si le tableau dépeint jusqu'à présent peut paraître alléchant, attendez de lire ce qui suit. Après avoir joué à Power Stone, vous saurez enfin ce que le mot interactif veut dire. Vous pouvez vous servir d'absolument tout ce qui se trouve à l'écran pour vous battre. Et je dis bien tout. Tous les éléments des décors peuvent servir d'armes. Les combattants peuvent lancer à peut près tout ce qui se trouve sur leur passage : caisses, bancs, chaises, tables, etc. Certains hommes forts sont même capables d'arracher des poteaux et des lampadaires à mains nues pour s'en servir comme gourdin. D'ailleurs, lors des chocs trop violents, certains éléments du décor, comme des étagères ou des tonneaux, pourront même se décrocher et assommer un combattant. Les personnages peuvent s'accrocher sur à peu près tout ce qu'ils rencontrent. Ce sont de véritables hommes-araignées. Rien ne les arrête, ils peuvent grimper aux poteaux ou se suspendre aux poutres d'un toit, tout en continuant à se battre. Comme si tout cela ne suffisait pas, les stages sont parsemés de coffres remplis d'armes à durée limitée.

Une mise au point s'impose

La théorie c'est très bien, mais maintenant passons à la pratique. Concernant le côté technique de Power Stone, Capcom s'est véritablement surpassé. Si jusqu'à présent les plus pointilleux des joueurs pouvaient reprocher aux softs Dreamcast de ne pas être tous exempts de bugs, il sera très difficile, même pour les mauvaises langues, de trouver le moindre petit défaut à ce jeu. La caméra tourne dans tous les sens. Elle zoome d'avant en arrière sans le moindre ralentissement. Les angles de caméra sont eux aussi sans reproche. A aucun moment vous ne serez gêné par un des éléments du décor. Si vous n'êtes toujours pas convaincu par ce que vous venez de lire, sachez que certains des niveaux sont animés. Et comprenez-moi bien, je ne parle pas de la petite animation avec deux personnages qui s'agitent dans le fond du décor. Le stage de Gunrock, par exemple, comporte un tapis roulant, une roue crantée et une hélice de ventilateur. Et je ne vous parle même pas des effets spéciaux car il me faudrait encore au moins une dizaine de pages pour tout décrire.

Fred


Combattre contre son double n'est pas toujours évident.

La bombe


La bombe est une arme à double tranchant. Elle n'explose que si elle atteind directement sa cible; dans le cas contraire, elle met quatre secondes pour exploser. Il faut également faire attention à ne pas se trouver près de l'explosion, sous peine d'être touché par la déflagration.

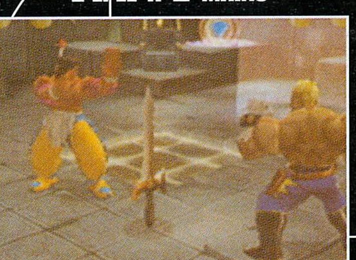
Le marteau


Le marteau est une de mes armes préférées. Grâce à lui vous pouvez écraser votre adversaire comme une crêpe sur le sol.

L'épée


Cette épée est facile à manier. Cette arme est l'équivalent du Katana pour Ryoma. On peut enchaîner plusieurs coups d'affilée sans laisser respirer son adversaire.

L'épée a 2 mains


Cette épée est plus puissante que le fleuret. Elle est également plus lourde et plus difficile à manier.

Le tuyau


Cette arme se manie exactement comme une épée. Elle a aussi exactement les mêmes effets. Tout adversaire se trouvant dans son rayon d'action en subira les conséquences.

TESTS



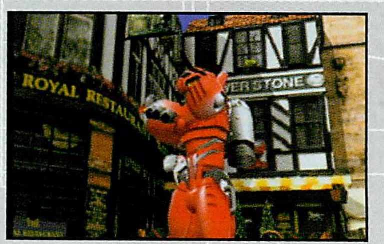
FOKKER

Frokker est un pilote anglais. Il quitte l'école pour s'engager dans l'aviation. Fokker fait un peu figure de héros. C'est le personnage équilibré du jeu. Il possède un style qui rappelle celui du marquis de Queensburry. Il est rapide et puissant. Après transformation, il revêt une armure rouge semblable à celle des plus ringards super-héros japonais. Ses super-pouvoirs ne sont pas très efficaces. Il suffit de sauter sans arrêt dans tous les sens pour éviter ses tirs de missiles.













GALUDA

Galuda est un pur américain. C'est un catcheur expérimenté. Il allie force et puissance. C'est un des deux seuls personnages présents dans le jeu à être capable d'arracher un poteau ou de soulever une table sans être transformé en super-guerrier. Il adore les prises au corps. Il se transforme en homme-totem. Pour que ses super-pouvoirs soient très efficaces, il doit absolument se trouver en face de son adversaire.









GUNROCK

Gunrock est le monsieur muscle du jeu. C'est un des personnages les plus puissants disponibles au début du jeu. Il est très lent, mais lorsqu'il réussit à toucher son adversaire de plein fouet, il peut descendre sa barre d'énergie en seulement quelques coups. Comme Galuda, il peut se servir des lampadaires pour frapper ses ennemis. Ce personnage possède la transformation la plus impressionnante:Il se métamorphose en homme de pierre. Il peut également tripler sa taille et déclencher des avalanches.

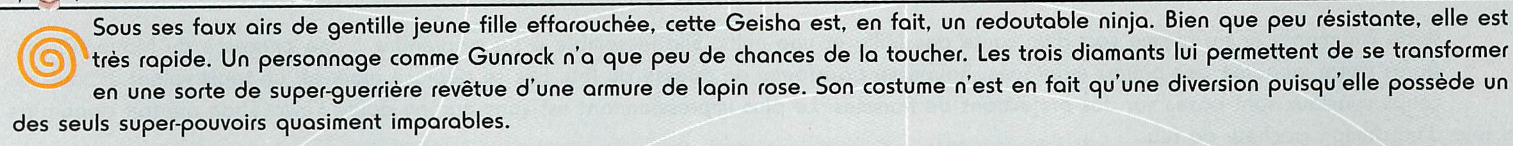








AYAME



Sous ses faux airs de gentille jeune fille effarouchée, cette Geisha est, en fait, un redoutable ninja. Bien que peu résistante, elle est très rapide. Un personnage comme Gunrock n'a que peu de chances de la toucher. Les trois diamants lui permettent de se transformer en une sorte de super-guerrière revêtue d'une armure de lapin rose. Son costume n'est en fait qu'une diversion puisqu'elle possède un des seuls super-pouvoirs quasiment imparables.









JACK

Jack est le mauvais garçon de la bande. Il a mal tourné. Son modèle est Jack l'éventreur. Ce personnage est déconcertant. Armé de couteaux, il se déguise en momie et ne cesse de ricaner bêtement. Assez rapide, il se déplace souvent à quatre pattes. Il est donc très difficile de lui faire une chope. Il se métamorphose en une sorte d'insecte métallique. Une fois transformé, ses attaques sont le plus souvent aériennes. Il peut également toucher un adversaire situé à l'autre bout de l'écran.











ROUGE



Cette charmante jeune femme sort d'un conte des Mille et une nuits. Elle ressemble à s'y méprendre à une princesse du Moyen-Orient. Après s'être emparée des pierres magiques, Rouge se transforme en déesse du feu. Elle se déplace alors sur un tapis volant et tous ses coups spéciaux sont basés sur des projections de flammes. Le plus impressionnant est sans aucune doute l'invocation qui fait apparaître la tête d'un démon cracheur de feu.









RYOMA

Ryoma est un samouraï. C'est aussi le seul personnage à être armé. Il ne se sépare jamais de son katana. Cette particularité fait de lui un adversaire redoutable. Il enchaîne les coups avec une grande dextérité et une allonge beaucoup plus importante que ses compagnons. Lorsqu'il se transforme, Ryoma porte une armure en métal argenté. Il peut alors déclencher des attaques-éclair à l'aide de son sabre.













WANG TANG

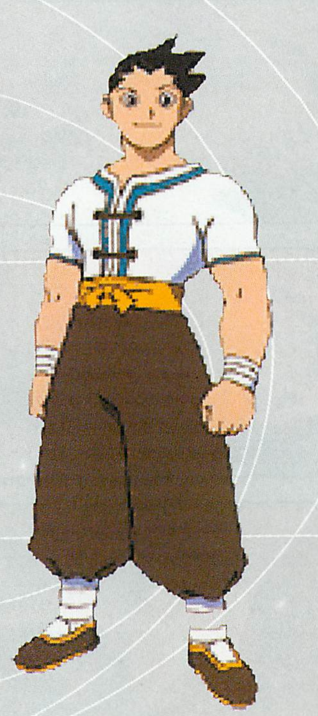
Wang Tang est un expert des arts martiaux. C'est le monsieur Kung Fu de la bande. Ses coups ne sont pas très puissants, mais il est extrêmement rapide. Lorsqu'il se transforme, il ressemble comme deux gouttes d'eau au personnage crée par Akira Toriyama, Sangoku. Il a des cheveux jaunes hirsutes et il peut lancer des boules de feu tout comme ce dernier. Il ne manque plus que le «kaméaméa» et tout y est. Ses super-pouvoirs comptent parmi les plus spectaculaires. Il peut par exemple concentrer sa force dans une énorme boule d'énergie ou se déplacer à une vitesse extraordinaire.











KRAKKEN



Krakken est le premier boss du jeu. Avant de pouvoir jouer avec lui, vous devrez finir le jeu avec chaque combattant. Krakken est le capitaine d'un bateau-fantôme. Grâce au canon qu'il tient dans sa main droite, il peut envoyer de petites bombes sur ses adversaires. Krakken n'est pas un personnage très difficile à battre. Il est beaucoup plus dangereux après s'être transformé en squelette. Il peut, par exemple, avaler son opposant et le mâchouiller quelques instants avant de le recracher amputé d'une partie de sa barre de vie.









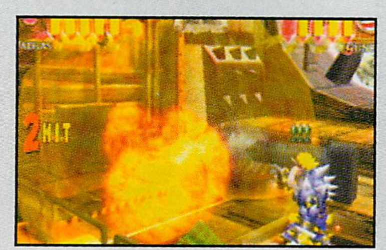


VALGAS

Valgas est l'avant-dernier boss du jeu. Il faut absolument le vaincre pour espérer s'emparer du «Power Stone». Outre le fait que ce personnage est très résistant, il a également la particularité d'attirer les diamants. Une seule chose l'intéresse, ramasser les diamants. Tant qu'il n'est pas transformé, vous ne l'intéressez pas. Après, c'est une autre affaire. Pour éviter ses projectiles, restez sous lui et attendez qu'il redevienne normal. Il sera vulnérable pendant un court instant.











Les Bonus



«Power Stone» recèle de nombreux bonus cachés. Le stock d'armes dissimulé dans les coffres, par exemple, s'enrichira d'un nouvel item à chaque fois que vous terminerez le jeu avec un personnage différent. Il y a en tout quatre objets supplémentaires dont un bouclier, un bâton magique (semblable à celui de Sangoku dans Dragon Ball), une mitrailleuse, etc. Pour les utiliser, vous devez modifier la troisième ligne dans les «extra-options». Un mode de combat en vue subjective apparaîtra également au cours de vos victoires successives, mais il faut bien avouer que ce mode est totalement injouable et qu'il fait plus figure de gadget que de véritable option supplémentaire. Vous pourrez également gagner trois jeux VM qui débloqueront à leur tour des bonus spéciaux.













Power Stone peut s'enorgueillir de posséder une succession de boss assez intéressants. Après Krakken et Valgas, deux personnages qui vous donneront déjà pas mal de fil à retordre, vous aurez le plaisir de découvrir l'ultime boss du jeu, Super Valgas. Ce boss est impressionnant mais pas dangereux pour deux sous. Il suffit de se placer sous son bras et de le frapper sans s'arrêter pour qu'il meure dans d'atroces souffrances. Vous ne pourrez jouer avec lui qu'après avoir terminé le jeu avec Valgas sans perdre de vie et en moins de vingt minutes.





Avis

Simple, efficace, varié, Power Stone semble bien posséder tout les atouts d'une bombe... Les personnages sont très charismatiques, et les décors sont les plus interactifs qu'il m'ait été donné de voir. Le jeu en lui-même est ultra-speed, et mélange astucieusement les points forts de la plupart des softs de combat. Une réussite totale !

Mica

17 Graphismes

Les graphismes de power Stone sont fabuleux. Les couleurs explosent et le design de chacun des personnages est particulièrement réussi. Du grand art.

17 Animation

Inutile de chercher le moindre petit bug, il n'y en a pas. Mis à part quelques ralentissements pendant les coups spéciaux, on ne peut rien reprocher à Power Stone. L'animation est fluide, rapide et les mouvements des personnages sont particulièrement bien décomposés.

15 Son

C'est peut-être le seul point faible de Power Stone. On ne peut pas dire que les musiques soient vraiment exceptionnelles. Heureusement, vous avez toujours la possibilité de couper le son.

18 Jouabilité

La jouabilité est parfaite. On ne peut absolument rien lui reprocher. Les personnages répondent à vos ordres à la fraction de seconde près.

16 Intérêt

Power Stone innove sur tous les points. Au fil des parties, on découvre de nouvelles tactiques, de nouveaux coups et de nouveaux enchaînements. Le seul point noir est sa durée de vie assez courte en mode un joueur, mais le propre de tout jeu de combat n'est-il pas le mode vs ?

En Conclusion

Power Stone est la conversion parfaite de la borne. C'est le jeu ultime à posséder absolument, avec Sonic Adventure, bien sûr.

95 %

Pop'n Music

Pour un premier jeu sur Dreamcast, la choix de Pop'n Music peut paraître surprenant, mais Konami n'a pas fait cela par hasard. Pop'n Music est une sorte de test avant la sortie de jeux plus impressionnants comme Flight Shooting. L'éditeur a tenu à être immédiatement présent sur le marché avec un jeu certes très loin de tirer parti des capacités de la Dreamcast, mais avec lequel il était sûr de remporter la même l'adhésion du public japonais. Pop'n Music est une véritable surprise, un jeu fédérateur qui plaira aussi bien aux femmes qu'aux hommes.



Tout le monde a la même réaction. Lorsque l'on voit pour la première fois Pop'n Music sur Dreamcast, on ne peut s'empêcher de dire que Konami y a été un peu fort. Graphiquement le jeu est réduit à sa plus simple expression et si on le compare à un Bust A Groove sur Playstation, il ne tient pas la route une seule seconde. Les graphismes sont simples et ne reflètent en aucune façon l'intérêt du jeu. Voilà, après cette petite mise en garde, nous pouvons maintenant passer au test en lui-même. Les courageux et surtout les plus consciencieux qui n'auront pas renoncé au bout de cinq minutes, auront l'immense bonheur de découvrir un jeu totalement délirant. Non, je n'ai pas vendu mon âme à Sega. Pop'n Music est réellement excellent. Il faut savoir avant tout que Pop'n Music est la conversion exacte d'un des plus gros succès en arcade de Konami. Il s'inscrit dans la mouvance actuelle des jeux basés sur la musique qui submerge en ce moment tout le Japon.

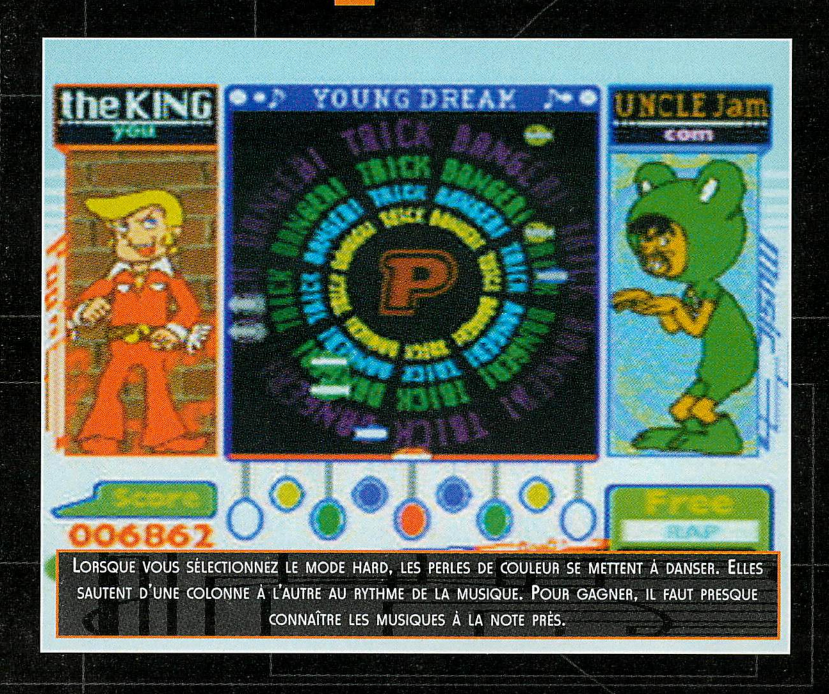


Les personnages représentent chacun un style de musique différent. L'habit ne fait pas le moine : ce rasta est censé être un rappeur.

«On chante, on s'invective, on rigole, on aurait presque envie de danser. Bref, Pop'n Music est un grand jeu qui a le tort de ne pas le montrer au premier coup d'œil.»

Avis

Pop'n Music fait partie de ces jeux visuellement peu attrayants, mais qui proposent un fun incomparable. De tous les jeux musicaux disponibles, toutes consoles confondues, c'est celui sur lequel je me suis le plus éclaté. Si les parties solitaires s'avèrent un peu ardues et lassantes, jouez-y à 2, 3 ou 4 et c'est la crise de rigolade assurée. En clair, ce jeu se révèle indispensable à tous ceux qui passent leurs week-ends à jouer entre potes.



Lorsque vous sélectionnez le mode hard, les perles de couleur se mettent à danser. Elles sautent d'une colonne à l'autre au rythme de la musique. Pour gagner, il faut presque connaître les musiques à la note près.

La fièvre du samedi soir

Le principe de Pop'n Music est simple. Il se situe entre le jeu de Simon et Bust A Groove. Vous devez dans un premier temps sélectionner un style musical avec une chanson. Vous devez ensuite appuyer au moment opportun sur

À TOUT MOMENT DES OBJETS APPARAISSENT EN PLEIN MILIEU DE L'ÉCRAN POUR VOUS GÊNER.

les boutons du paddle pour reproduire des sons ou des rythmes qui s'intègrent dans la mélodie. Pop'n Music comporte une douzaine de musiques variées, plus sept autres cachées. Tous les styles sont représentés. Il y a du rap, de la pop, du reggae, de la salsa, du hard, etc. Il y a même quelques morceaux d'anthologie comme le morceau «Anime Heroes» inspiré du générique de Goldorak. On peut toutefois regretter que la qualité de ces airs soit assez inégale. Certains sont excellents et on ne s'en lasse pas, tandis que d'autres sont à la limite de l'inaudible. En début de partie vous pouvez paramétrer le nombre de boutons que vous voulez sélectionner : 5, 7 ou 9. Je conseille la première option pour les joueurs solitaires. Dans le cas contraire, vous pouvez jouer jusqu'à quatre participants en même temps. Pop'n Music devient alors totalement délirant. Les joueurs se partagent le travail et doivent coopérer pour atteindre le niveau de rythme suprême (Fever). On chante, on s'invective, on rigole, on aurait presque envie de danser. Bref, Pop'n Music est un grand jeu qui a le tort de ne pas le montrer au premier coup d'œil.

Fred



Un paddle spécial

Si la prise en main est assez ardue et demande un temps d'adaptation, Konami dans son infinie mansuétude, a eu la grande bonté de vendre en bundle avec le jeu un paddle identique au panneau de contrôle de la borne d'arcade du même nom. Grâce à ce périphérique, Pop'n Music est encore plus facile et convivial.



10 Graphismes

Les graphismes de Pop'n Music sont loin d'être une réussite. Les concepteurs du jeu auraient pu se fouler un peu plus. Mais bon, il faut se consoler en se disant que l'intérêt du jeu n'est pas là.

– Animation

On ne peut pas parler réellement d'animation. Les perles de couleurs glissent le long de l'écran sans saccade. L'animation des personnages sur les côtés n'est pas un chef-d'œuvre.

16 Son

La plupart des musiques sont excellentes. C'est un vrai régal. On recommence les parties sans se lasser.

15 Jouabilité

Sans le clavier, le jeu demande un temps d'adaptation. Ce n'est qu'après quelques minutes de pratique que l'on commence à s'amuser.

17 Intérêt

Quand on commence on a vraiment du mal à lâcher le pad. Je crois que c'est un signe. En plus, le jeu n'est même pas en japonais.

En Conclusion

Les fans de jeux basés sur la musique apprécieront tout particulièrement Pop'n Music. Les autres, pour peu qu'ils passent la barrière de l'aspect visuel réduit au strict minimum, se laisseront très facilement prendre au jeu. A posséder pour s'amuser autrement.

90 %



LE MODE DÉBUTANT VOUS INDIQUE LA MARCHE À SUIVRE POUR ENFLAMMER LA PISTE. IL FAUT APPUYER SUR LE BOUTON NI TROP TÔT NI TROP TARD.

Puyo Puyo 4

Puyo Puyo fait partie de ces softs entrés dans l'histoire des jeux vidéo, non pas grâce à leur réalisation technique exceptionnelle, mais simplement parce que leur concept et leur intérêt en font des jeux incontournables pour tous les véritables joueurs. Bien plus qu'une énième version, Puyo Puyo 4 comporte de nombreuses nouveautés qui raviront les amateurs de casse-têtes dégoulinants.

«Tout comme pour Tetris ou Puzzle Bobble, Puyo Puyo 4 ne révèle toute sa dimension que dans le mode multijoueurs. Tout comme pour Tetris 4D, le «4» à la fin du titre de ce jeu indique que Puyo Puyo peut se jouer à quatre en même temps. «

Après l'adaptation pitoyable de Tetris sur Dreamcast, on pouvait craindre le pire, mais Sega n'a pas fait deux fois la même erreur. Puyo Puyo 4 est nettement mieux réalisé que son malchanceux confrère. Développé en collaboration avec Compile, cette version d'un des plus célèbres casse-tête a bénéficié de toute l'attention que devraient mériter tous les jeux Dreamcast. A l'origine, le jeu a eu un tel succès au Japon qu'il a donné naissance à un dessin animé reprenant les aventures de tous les personnages du soft, Sega ne pouvait donc décevoir les fans de la petite peluche jaune. Pour ceux qui ne connaîtraient pas le principe de Puyo Puyo, il s'agit d'un jeu de réflexion inspiré de Tetris et Puzzle Bobble. Il emprunte au premier son principe et au second le charisme des person-


En mode free vous pouvez sélectionner tous les personnages du jeu.

avis

La série des Puyo Puyo a toujours été réputée pour son fun et son extrême jouabilité. La version Dreamcast ne fera pas exeption à la règle. A quatre, les parties sont vraiment délirantes et promettent de longues heures de jeu. Le mode solo propose en plus des pouvoirs qui rendent les parties beaucoup plus tactiques. Cela dit, la difficulté étant assez élevée, il faut s'accrocher pour vaincre tous les personnages du jeu. Un titre sympa réservé aux fans de ce type de produit.

Alex



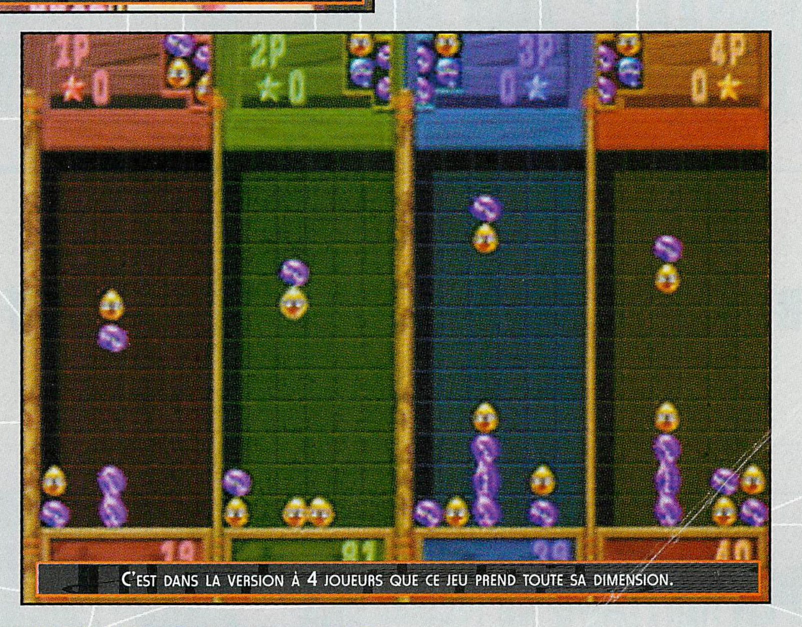
Rien n'est jamais perdu dans Puyo puyo 4. Vous pouvez toujours retourner la situation à votre avantage en déclenchant un pouvoir spécial.



Vous verrez souvent cette image. Elle apparaît à chaque fois que la partie est perdue.

nages. Le but du jeu est de faire se toucher au moins quatre globules de même couleur pour les faire disparaître. L'objectif principal étant de faire des combos en déclenchant des réactions en chaîne pour envoyer le plus possible de boules chez l'adversaire. En plus des combos, les personnages possèdent tous des coups spéciaux qu'ils peuvent déclencher dans les moments critiques. Contrairement à Tetris qui n'apportait rien de nouveau et faisait même marche arrière. Cette nouvelle version de Puyo Puyo apporte son lot de nouveautés. Il y en a pour tous les goûts. Les adeptes des plaisirs solitaires seront ravis d'apprendre que plusieurs modes un joueur sont disponibles. Vous trouverez un mode classique contre l'ordinateur, un mode time attack et un mode endurance ou un mode story. Vous pourrez même paramétrer le nombre de lignes sur l'écran. Tout comme pour Tetris ou Puzzle Bobble, Puyo Puyo 4 ne révèle toute sa dimension que dans le mode multijoueurs. Tout comme pour Tetris 4D, le «4» à la fin du titre de ce jeu indique que Puyo Puyo peut se jouer à quatre en même temps. Le seul reproche que l'on pourrait faire à Puyo Puyo 4 est en fait le manque de pêche. Les musiques et le concept même du jeu font que parfois les parties s'éternisent et manquent un peu d'énergie.

Fred



C'est dans la version à 4 joueurs que ce jeu prend toute sa dimension.


Chaque personnage possède un décor qui lui est propre.



TIPS

Pour jouer avec Karbankle ou Dopple Aruru, terminez le jeu en mode story et sauvegardez la partie. Allez dans le mode free play ou versus et maintenez la direction droite ou gauche et appuyez sur Y. Si le tips est réussi, les deux personnages apparaissent à la gauche de Satan et à la droite de Schezo. Choisissez-les avec droite ou gauche et sauvegardez pour jouer avec eux à chaque fois.

15 Graphismes

Les graphismes sont fins et colorés. Les décors de fond sont variés et ne gênent pas les parties. Les personnages sont quant à eux très attachants et comblent le vide d'un jeu comme Tetris.

– Animation

Comme d'habitude on a du mal à parler d'animation dans ce genre de jeu. Les globules répondent au doigt et à l'œil.

13 Son

On peut regretter que la musique ne soit pas plus énergique. Heureusement, Puyo Puyo 4 se rattrape avec des sons et des bruitages délirants.

17 Jouabilité

La prise en main est immédiate.

15 Intérêt

L'intérêt des jeux comme Puyo Puyo 4 n'est plus à démontrer. Les modes de jeu et les personnages sont assez nombreux et variés pour vous tenir en haleine pendant un long très long moment.

En Conclusion

Puyo Puyo 4 est un excellent jeu. Même si on ne s'attend pas à voir un tel jeu sur Dreamcast, il serait dommage de bouder ce must de convivialité et de fun.

84 %

Psychic Force 2012

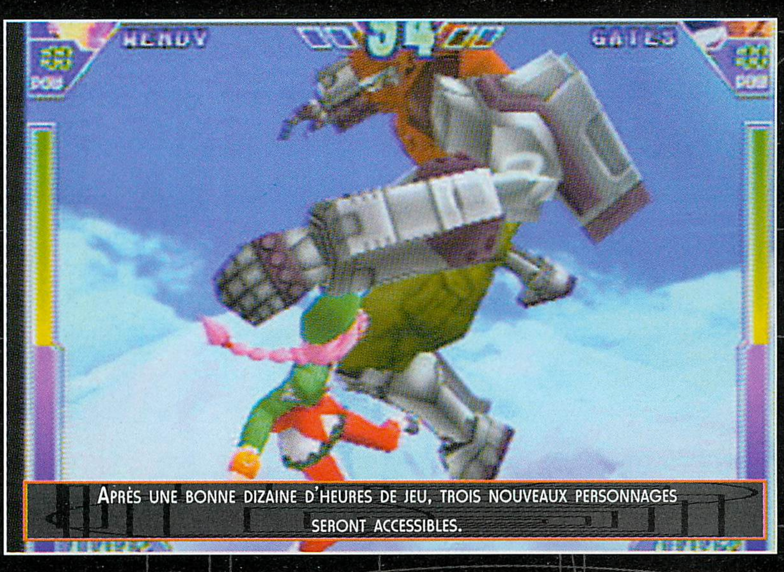
Les éditeurs savent bien que les jeux de course et les jeux de combat figurent parmi les plus prisés par les joueurs, et ce n'est donc pas un hasard si ces deux genres commencent à être bien représentés sur Dreamcast. Troisième titre de baston à voir le jour sur la console, Psychic Force 2012 est l'adaptation d'une borne d'arcade de Taito. Son point fort : proposer des combats à l'intérieur d'immenses cubes énergétiques à grand renfort de boules de feu et autres pouvoirs psychiques. Malheureusement, un concept original et une réalisation de qualité ne parviennent pas toujours à rendre un jeu intéressant, surtout si l'on n'est pas amateur de combats à la Dragon Ball Z.



Fiche Technique

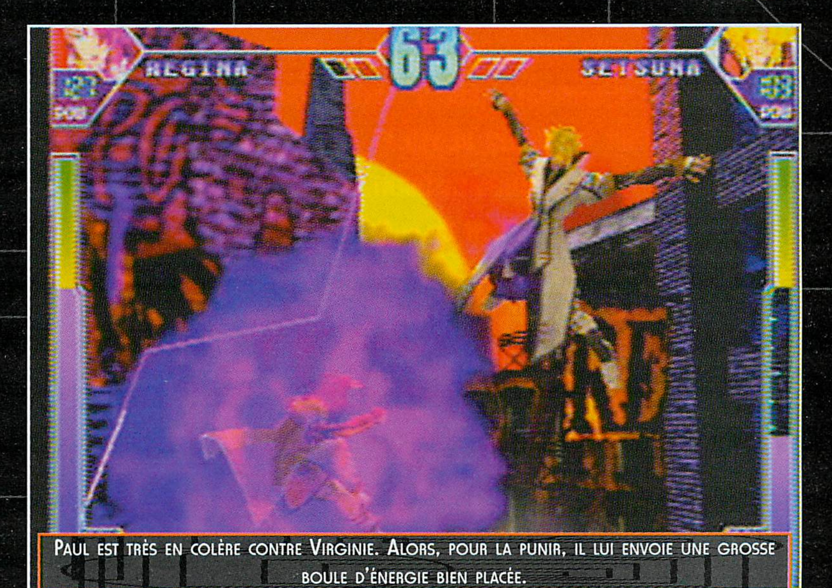
Editeur :	Taito
Développeur :	Taito
Type :	Combat
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	Oui
Sortie prévue :	Dispo Japon


Michel et Gérard sont tous les deux amoureux de Stéphanie, mais seul le vainqueur aura le privilège d'épouser la belle.


Après une bonne dizaine d'heures de jeu, trois nouveaux personnages seront accessibles.

«En gros, ça ressemble à du Dragon Ball Z avec ses affrontements aériens et ses attaques psychiques. C'est d'ailleurs dans ces pouvoirs psychiques que réside tout l'intérêt du jeu. La technique consiste à savoir gérer intelligemment votre force psychique, car c'est elle qui vous permet d'effectuer des coups spéciaux à distance ...»

Sortir après Virtua Fighter 3tb et Power Stone n'est pas un challenge facile, mais Taito a tout de même choisi de tenter le pari avec un jeu de combat qui se démarque des productions actuelles par un concept différent. Ceux qui se sont essayés à Psychic Force premier du nom, en arcade ou sur PlayStation, connaissent déjà son principe. Pour les autres, j'explique : les combattants évoluent à l'intérieur de cubes d'énergie transparents (ndr : sinon on ne verrait rien du tout !) dans lesquels ils peuvent se déplacer librement en flottant dans les airs et en se balançant gaiement quelques petites boules de feu bien placées.


Paul est très en colère contre Virginie. Alors, pour la punir, il lui envoie une grosse boule d'énergie bien placée.

Avis

Dans mon souvenir, le premier épisode sur PlayStation avait largement plus de pêche. Or, avec ce Psychic Force 2012, on s'ennuie ferme. Les combats manquent de rythme et les coups sortent difficilement, même avec l'Arcade Stick. Cela dit, le jeu est plutôt bien réalisé et pourrait intéresser les fans de Dragon Ball Z. Dommage que l'on prenne, au final, plus de plaisir à regarder les autres jouer qu'à jouer soi-même !

Alex


Pour se déplacer rapidement, il suffit de «dasher» en appuyant sur deux boutons.

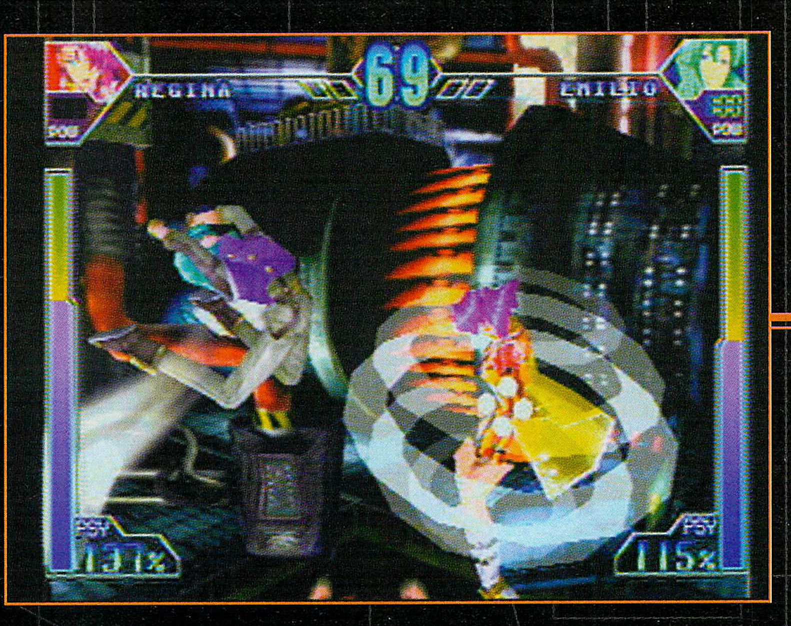
Des pouvoirs psychiques

En gros, ça ressemble à du Dragon Ball Z avec ses affrontements aériens et ses attaques psychiques. C'est d'ailleurs dans ces pouvoirs psychiques que réside tout l'intérêt du jeu. La technique consiste à savoir gérer intelligemment votre force psychique, car c'est elle qui vous permet d'effec-

Utilise la Force, Luke

L'essence de Psychic Force 2012 réside dans la possibilité de réaliser des attaques à distance grâce à vos facultés psychiques. Ces coups spéciaux, principalement basés sur le feu, l'électricité ou la foudre, sont véritablement impressionnants et donnent lieu à une débauche d'effets de lumière. Mais la Force Psychique peut également servir à se protéger en créant un champ d'énergie autour du combattant. Malheureusement, les combats se résument trop souvent à bloquer l'adversaire dans un coin et à bourriner sur les coups spéciaux pour en venir à bout.









tuer des coups spéciaux à distance, les plus puissants nécessitant un pourcentage élevé de psy. A la différence de l'énergie de votre personnage qui diminue en fonction des coups reçus, la jauge qui matérialise vos pouvoirs psy se recharge continuellement, à la condition que vous restiez immobile. Mais les coups au corps-à-corps, les projections et les combos sont également présents et ne nécessitent pas l'utilisation de ces pouvoirs.

Une bonne réalisation

Psychic Force 2012 dispose de nombreux arguments pour séduire les passionnés de mangas et de japanimation. Outre l'originalité du système de combat, le jeu propose des graphismes qui profitent avec bonheur des capacités 3D de la machine. Les personnages sont bien détaillés et extrêmement charismatiques, et les décors, riches en couleurs, bénéficient de superbes textures. Les coups spéciaux, quant à eux, donnent lieu à de très beaux effets lumineux comme sait si bien les gérer la console. Les décors sont animés, et on peut voir des véhicules circuler sur une autoroute, de la lave qui coule, ou encore de la végétation ondulant sous l'effet du vent. Côté technique, donc, il n'y a rien à redire.

On finit par s'ennuyer

Malheureusement, en dépit de qualités indéniables, Psychic Force 2012 ne parvient pas à captiver le joueur. Le nombre de personnages présents est tout juste suffisant (10, plus 3 cachés) et les coups spéciaux se comptent presque sur les doigts d'une seule main. Mais l'aspect le plus gênant concerne l'absence de fun. La difficulté n'est pas suffisamment bien dosée, dans



Pour séduire sa bien-aimée, Stéphane exécute la fameuse danse du paon, à laquelle aucune femelle ne résiste.

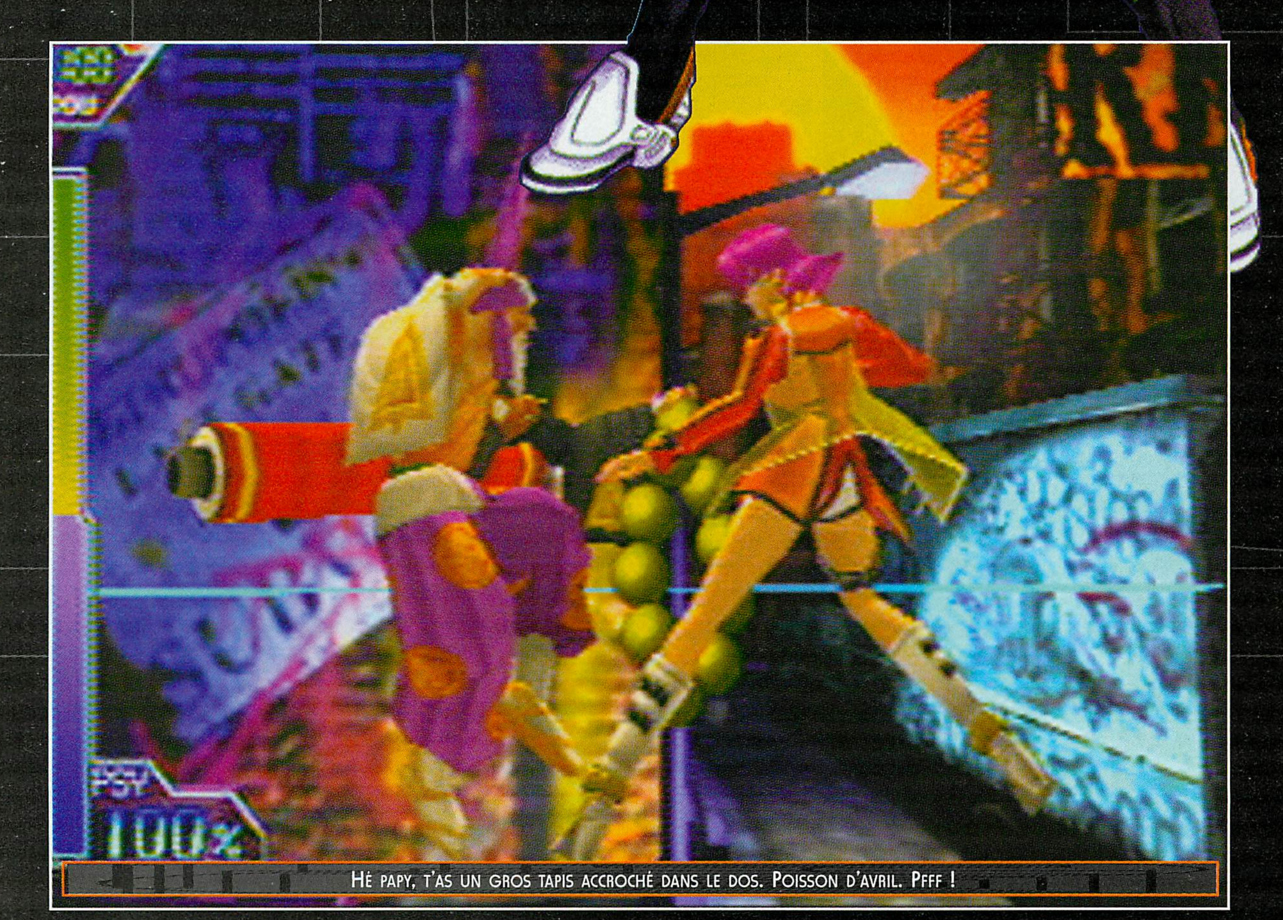
«Malheureusement, en dépit de qualités indéniables, Psychic Force 2012 ne parvient pas à captiver le joueur. Le nombre de personnages présents est tout juste suffisant (10, plus 3 cachés) et les coups spéciaux se comptent presque sur les doigts d'une seule main.»



La possibilité d'effectuer quelques combos ravira les spécialistes de la baston.

la mesure où les combats contre la console sont très simples au départ, puis deviennent très ardus dans les derniers tournois. Et même à deux, on finit par se lasser assez vite. Pour couronner le tout, les déplacements sont assez lents, même si la possibilité de «dasher» rattrape ce défaut. Malgré un concept original et une réalisation honorable, Psychic Force 2012 est donc loin des meilleures productions du genre. Entre un Power Stone très fun ou un excellent Marvel vs Capcom et un Psychic Force 2012 somme toute assez moyen, le choix est vite fait !

Vincent



Hé papy, t'as un gros tapis accroché dans le dos. Poisson d'avril. Pfff !

16 Graphismes

Bien que l'on soit encore loin du véritable potentiel de la console, les qualités graphiques sont indéniables. La modélisation 3D des combattants et des décors est superbe. Le jeu est riche en détails, en effets visuels de toutes sortes, et on remarque même de nombreuses animations en arrière-plan.

15 Animation

Hormis quelques légères lacunes dans la décomposition des mouvements des personnages, l'animation tient la route. Les attaques sont rapides et violentes à souhait, et il n'y a pas l'ombre d'un ralentissement.

15 Son

La réalisation est le point fort du jeu et la partie sonore ne déroge pas à cette règle. Les bruitages sont assez convaincants et proposent tout ce qu'on attend d'un bon jeu de baston : des impacts de coups, des cris, etc. Pour ce qui est des musiques, on retrouve avec plaisir des mélodies qui rappellent les séries animées japonaises.

13 Jouabilité

Autant vous prévenir tout de suite, la prise en main est bien meilleure avec le stick d'arcade qu'avec le pad et on a parfois du mal à sortir certains coups. Mais les défauts le plus gênants résident dans la difficulté à gérer les déplacements et dans leur relative lenteur.

11 Intérêt

On se lasse assez rapidement de ce jeu à cause de son manque de fun et de la difficulté à le maîtriser. Seul, la difficulté est mal dosée et on finit par s'énerver, et dans le mode deux joueurs, on ne s'amuse pas vraiment non plus.

En Conclusion

Psychic Force s'annonçait original et bien réalisé, malheureusement, le manque évident de combattants, de coups et, surtout, l'absence de fun l'empêchent de figurer parmi les meilleurs softs de baston de la console. Un jeu à réserver aux passionnés de mangas et de japanimation.

75%

Monaco GPRS 2

Premier jeu Dreamcast développé par une équipe française, Monaco GP 2 est incontestablement la plus réaliste des simulations de Formule 1 jamais développées sur console. Jusqu'à ce jour, seuls les micro-ordinateurs offraient des simulations aussi abouties, les réservant ainsi à un public élitiste. Mais avec l'arrivée de la Dreamcast, le clivage entre les jeux consoles et les jeux PC risquent bien de disparaître, pour le plus grand bonheur des acharnés du pad. Et même si cette version Dreamcast ne corrige pas les quelques menus défauts de la version originelle, les amateurs de pilotage pointu vont pouvoir s'en donner à coeur-joie.



Fiche Technique

Editeur :	Ubi Soft
Concepteur :	Ubi Soft
Type :	Course automobile
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	Non
Sortie prévue :	Dispo Japon



La conduite sous la pluie est délicate à cause de la mauvaise visibilité et de l'adhérence précaire des voitures.



A deux, Monaco GP 2 reste très jouable.

«Monaco GP 2 est un simple portage sur Dreamcast d'un jeu PC déjà sorti depuis quelques mois et c'est donc avec un à-priori plutôt négatif que je me suis lancé dans ce test. Les joueurs les plus exigeants reprocheront à Ubi Soft de ne pas avoir adapté son bébé aux capacités de la console, mais malgré une conversion qui n'a pris qu'à peine plus de trois mois, force est de constater que le résultat est excellent. «

Il y a des jours où tout semble aller de travers : les consoles tombent toutes subitement en panne, les jeux sont difficiles à obtenir, le rhume nous guette sournoisement... Mais heureusement, même les pires choses finissent toujours par s'arranger. Je tiens d'ailleurs à remercier les belles demoiselles que je croise chaque matin en me rendant à la rédac' et qui m'ont permis de trouver la force de travailler malgré la maladie ; et surtout, merci à Hervé, spécialiste de la réparation de Dreamcast, sans qui ce test n'aurait pu avoir lieu. Bon, j'arrête là car mon rédac' chef ne va pas apprécier et puis on va finir par se croire aux Oscars ! Parlons plutôt de Formule 1 et de jeu vidéo...

Belle, belle, belle, comme le jour

Monaco GP 2 est un simple portage sur Dreamcast d'un jeu PC déjà sorti depuis quelques mois et c'est donc avec un à-priori plutôt négatif que je me suis lancé dans ce test. Les joueurs les plus exigeants reprocheront à Ubi Soft de ne pas avoir adapté son bébé aux capacités de la console, mais malgré une conver-



Avec les départs en vacances, ça bouchonne grave sur la route.

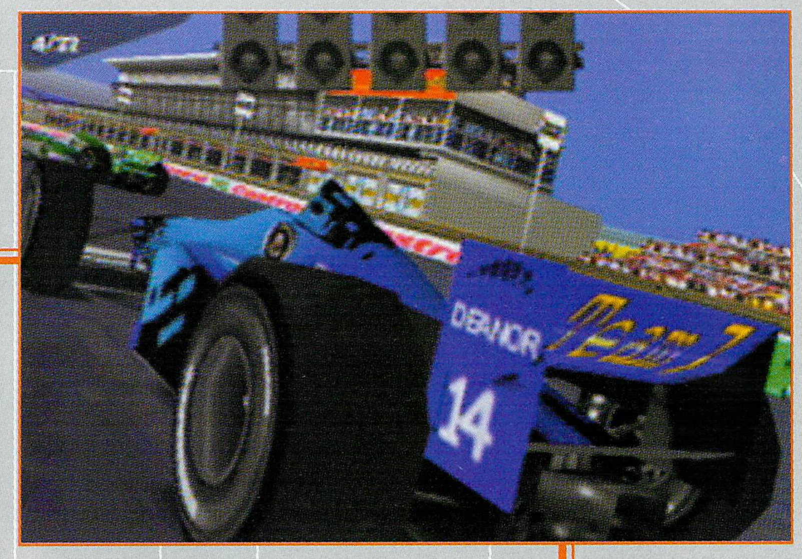
Avis

Les fans d'arcade pure et dure seront très certainement déroutés par la jouabilité de Monaco GPRS2, mais il faut savoir qu'à l'origine cette course de F1 est un jeu sur PC. Très orienté simulation, Monaco GPRS2 ravira les joueurs PC, les autres trouveront peut être le jeu un peu trop difficile. A essayer donc avant d'acheter.

Fred

Circulez, y'a rien à voir !

Parfois, les programmeurs ont des idées un peu étranges. Ceux de Monaco GP 2 nous ont fait cadeau de quelques 14 vues complètement injouables. On peut admirer votre véhicule sous toutes les coutures : de côté, de devant, de biais, etc. Bref, aucun intérêt. Mais si vous êtes malin, vous pourrez vous servir de ces caméras pour pallier l'absence de rétroviseur en vue externe. Il suffit de régler la vue arrière sur le bouton des vues non-jouables et de l'utiliser en cas de besoin. Futé, non ?



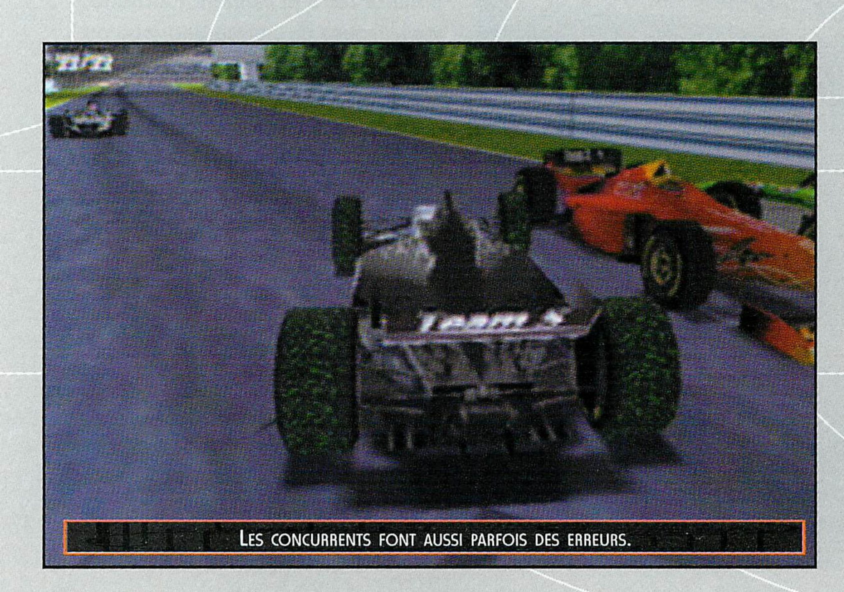




sion qui n'a pris qu'à peine plus de trois mois, force est de constater que le résultat est excellent. Graphiquement, la console permet d'afficher des graphismes attrayants et riches en détails sans clipping ni effet de brouillard ! On ne s'étonne donc pas de retrouver des circuits et des voitures plus vrais que nature. Véritable challenge pour les graphistes, étant donné la complexité de son tracé et la présence des nombreux bâtiments, le circuit de Monaco est ici remarquablement recréé et témoigne du soin général apporté à la réalisation de ce soft. L'animation est du même acabit et à l'exception de quelques ralentissements inévitables (ndr : Monaco, toujours Monaco !), la fluidité est de rigueur, ainsi qu'une bonne impression de vitesse.

Une bête difficile à dompter

En proposant d'entrée de jeu le choix entre une jouabilité arcade, simplifiée et fun, et une prise en main simulation, bien plus pointue, Monaco GP 2 offre le meilleur des deux mondes. Dans la première configuration, les réglages disponibles n'influencent que le déroulement de la course (météo, nombre de concurrents, longueur de la course...) et vous pouvez vous lancer dans un championnat sans passer de nombreuses heures à peaufiner votre style de conduite. C'est le



Les concurrents font aussi parfois des erreurs.



Dans les stands, vous pourrez changer de pneus et refaire le plein de carburant, comme dans la réalité.

Y z'ont tout cassé ma jolie voiture !?

Outre l'impression grisante de vitesse, moi, ce que je préfère dans les jeux de bagnoles, ce sont les accidents. Et de ce côté, on est assez bien servis avec Monaco GP 2. Sans atteindre la perfection d'un Destruction Derby 2, les collisions demeurent suffisamment spectaculaires pour impressionner. Du simple aileron arraché à la coque du véhicule coupée en deux, vous risquez d'en voir de toutes les couleurs si vous ne faites pas attention à votre style de conduite.









«Quoi qu'en dise Alex, voilà bien la meilleure simulation qu'il m'ait été donné de voir. En plus d'être attrayant pour ses graphismes et pour les sensations qu'il procure, Monaco GP 2 se permet d'être le plus complet des jeux de F1 console ... mais son principal avantage par rapport à la concurrence est d'autoriser un nombre impressionnant de réglages mécaniques dont les modifications se ressentent immédiatement sur le comportement du véhicule»

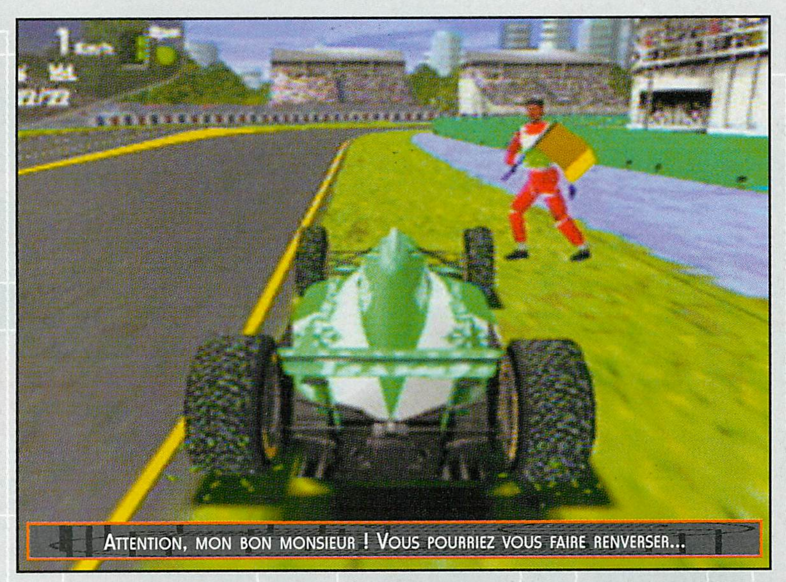


La modélisation des véhicules et des circuits est superbe, vous ne trouvez pas ?

mode le plus accessible pour tous les joueurs car la conduite y est simplifiée et il n'y a pas besoin de se soucier du paramétrage de votre véhicule, de l'usure des pneus ou des différents chocs subis. Mais il serait vraiment dommage de passer à côté de la configuration simulation. Même si les novices auront un peu de mal à s'habituer au comportement du véhicule, une fois ce difficile apprentissage passé, on parvient à prendre son pied en conduisant sa F1 comme dans la réalité. Mais attention, ici, aucune erreur n'est permise car à la moindre touchette, vous risquez de perdre une roue ou d'endommager un aileron, ce qui vous obligerait à passer par les stands pour réparer. Pour ceux qui trouvent la jouabilité un peu trop ardue, il est toujours possible d'enlever la gestion des dégâts, tout en conservant le réalisme du comportement routier.

La nouvelle référence

Quoi qu'en dise Alex (ndr : pilote du dimanche, va !), voilà bien la meilleure simulation qu'il m'ait été


Attention, mon bon monsieur ! Vous pourriez vous faire renverser...

donné de voir. En plus d'être attrayant pour ses graphismes et pour les sensations qu'il procure, Monaco GP 2 se permet d'être le plus complet des jeux de F1 console. Tous les modes classiques des softs de course sont bien entendu présents (course simple, championnat, Grand Prix, time attack et mode 2 joueurs) mais son principal avantage par rapport à la concurrence est d'autoriser un nombre impressionnant de réglages mécaniques dont les modifications se ressentent immédiatement sur le comportement du véhicule. En simulation, freinez trop brusquement et


Le mode Retro propose une vue à la Micro Machines. C'est marrant, mais malheureusement injouable.

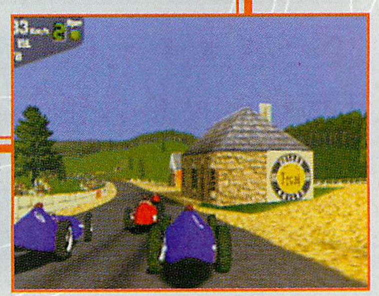


Auto Rétro

Ah, les années 50 ! C'était la belle époque. Les voitures de course ressemblaient à d'énormes cigares et se comportaient comme de véritables savonnettes sur la route. Dans leur grande bonté, les développeurs ont inclus un mode Retro qui vous met au volant de l'un de ces bolides. Malheureusement, les véhicules sont extrêmement difficiles à contrôler et il n'y a qu'un seul circuit disponible. On essaie ce mode une fois et on l'oublie très vite. Dommage !

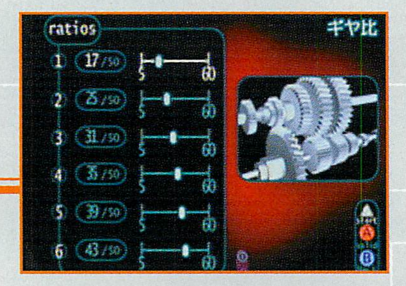






Mieux que Midas

Simulation oblige, le nombre de réglages disponibles est conséquent. En tout, pas moins de 12 éléments peuvent être paramétrés, parmi lesquels le type de pneu, la dureté des suspensions, la hauteur de caisse ou encore l'étalonnage de la boîte de vitesse. Et pour une fois, chaque modification se ressent sur votre temps au tour. Avec de bons réglages vous pourrez gagner quelques précieuses petites secondes. Ce sont les pros de la mécanique qui vont être contents.









vous ferez déraper la voiture, une chicane mal négociée et c'est le tête-à-queue assuré. On n'avait encore jamais vu une conduite aussi bluffante sur console en matière de F1. Pourtant, malgré ses qualités, Monaco GP 2 n'est pas exempt de menus défauts. Tout d'abord, les développeurs n'ayant pas obtenu la licence officielle de la FIA, on ne retrouve ni les véritables voitures, ni les noms des pilotes, des circuits et des écuries. D'autre part, certaines vues sont complètement inutiles. On aurait préféré une vue cockpit plus agréable à jouer comme celle qu'offre Super Speed Racing. Et pour terminer, l'ambiance sonore est bien en deçà de ce que l'on attend d'un jeu Dreamcast. Si les bruitages de moteur restent tout juste acceptables, ceux résultant des collisions ou des passages sur les vibreurs frisent le ridicule. Et je ne parle même pas des musiques, totalement insipides, qu'on aurait pu nous épargner. Quel gâchis ! Cela dit, il faut quand même relativiser car Monaco GP 2 propose ce qui se fait de mieux, actuellement, en la matière. Souhaitons donc que, pour sa sortie européenne en septembre prochain, Ubi Soft revoie un peu sa copie afin d'en corriger les dernières petites imperfections...

Vincent



La vue cockpit offre de bonnes sensations, mais elle ne permet pas une bonne visibilité.

«Monaco GP 2 propose ce qui se fait de mieux, actuellement, en la matière. Souhaitons donc que, pour sa sortie européenne en septembre prochain, Ubi Soft revoie un peu sa copie afin d'en corriger les dernières petites imperfections...»

16 Graphismes

Il suffit de voir le circuit de Monaco pour se convaincre des qualités graphiques du jeu. Les voitures et les circuits sont bien réalisés et proposent un bon nombre de détails. En comparaison, Super Speed Racing paraît bien pauvre.

16 Animation

Malgré quelques ralentissements lorsqu'il y a beaucoup d'éléments à l'écran (ndr : Monaco, comme d'habitude !), la fluidité est bien au rendez-vous. Les sensations de vitesse sont bien présentes et demeurent très bonnes, même si elles n'atteignent pas le niveau de son concurrent «made in Sega».

13 Son

On ne peut s'empêcher d'être un peu déçu par la réalisation sonore. Les bruitages ne sont pas toujours très convaincants et les musiques, mal choisies, ne resteront certainement pas dans les annales du jeu vidéo.

15 Jouabilité

Les novices auront peut-être un peu de mal au départ car même en mode arcade, on finit rapidement en tête-à-queue si on joue se la joue « gros bourrin». Mais le choix entre arcade et simulation et la possibilité de régler le niveau de difficulté le rend accessible au plus grand nombre.

16 Intérêt

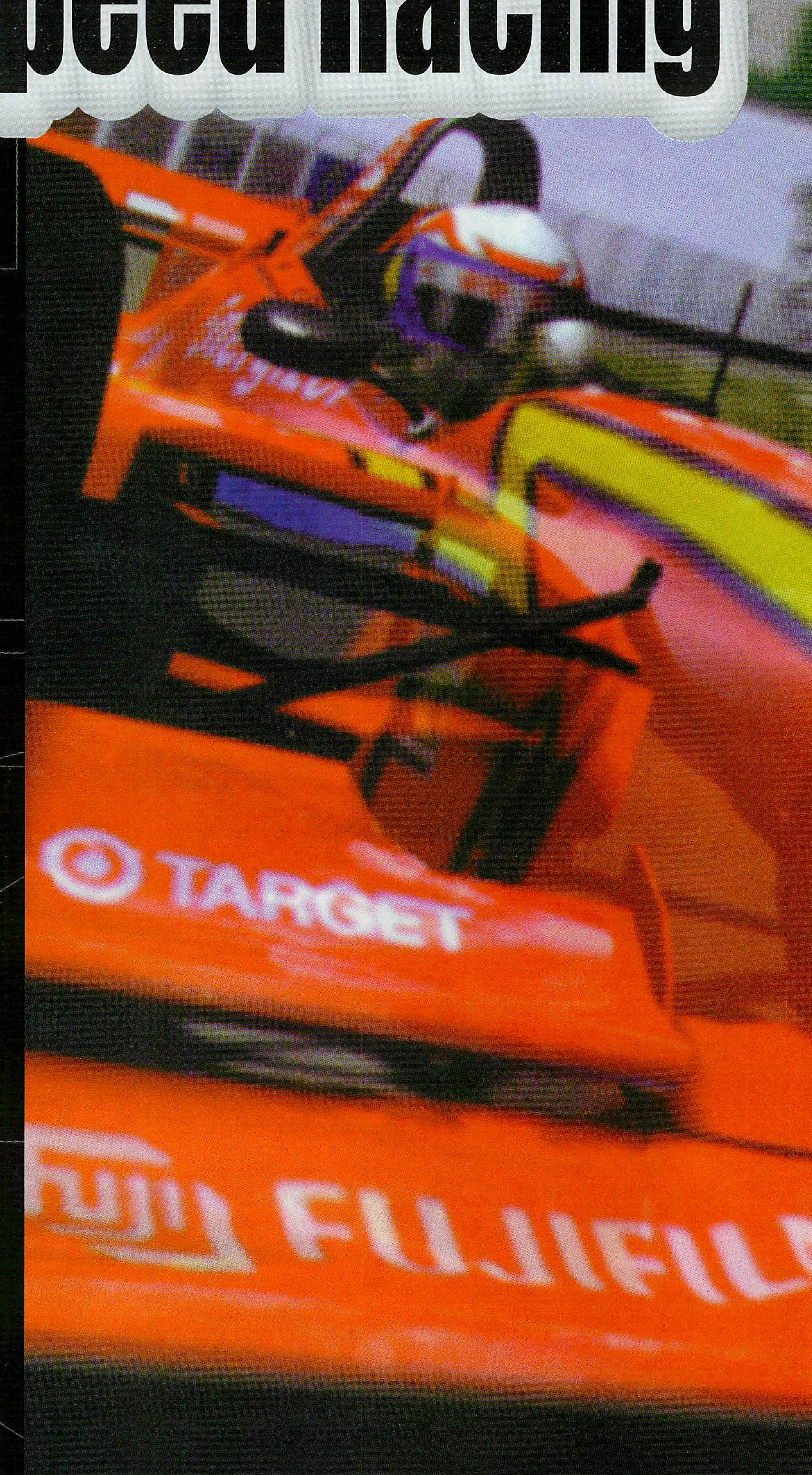
On adore ou on déteste. Si comme Alex vous aimez la facilité, vous risquez de lui préférer Super Speed Racing. Mais si vous vous sentez l'âme d'un vrai pilote, prêt à passer de nombreuses heures pour parfaire votre conduite, vous ne pouvez que craquer pour ce jeu ultra complet.

En Conclusion

Monaco GP 2 est une agréable surprise de la part d'un éditeur français. Il s'agit même de la meilleure simulation de F1 toutes consoles confondues. Le problème, c'est qu'il faut aimer le genre. Certains apprécieront, d'autres non...

90 %

Super Speed Racing



Le mois d'avril est un des mois les plus agréables : les beaux jours reviennent, les jupes des filles raccourcissent, on mange du chocolat, certains s'offrent des vacances... et les jeux de course continuent d'arriver sur Dreamcast. Avec son nouveau soft, Super Speed Racing, la division américaine de Sega se propose de nous initier à un sport automobile peu connu en France, mais extrêmement apprécié aux Etats-Unis : l'Indy Car. Entre Monaco GP2 et Super Speed Racing, les fondus de sport automobile et de vitesse vont donc être comblés. Et il y en aura pour tous les goûts car si le premier excelle par sa technicité, son concurrent direct séduira certainement ceux qui préfèrent l'arcade et la vitesse pure au réalisme « simulationnesque «.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Développeur :	Sega of America
Genre :	Course automobile
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	Non
Sortie prévue :	Dispo Japon



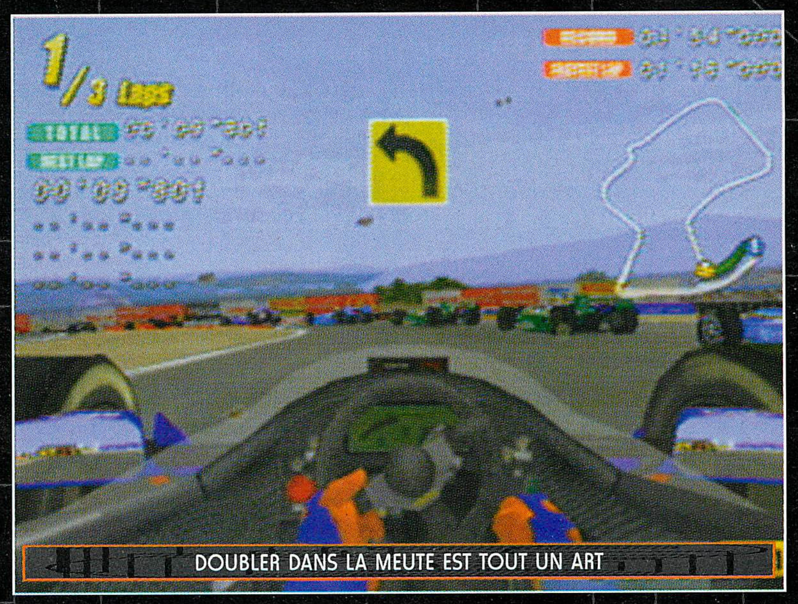
Ce circuit en ville est incontestablement le plus beau du jeu.



Détail agréable : on peut apercevoir la main du pilote passer les rapports de vitesses.

«Côté réalisation, Super Speed Racing est encore bien loin d'exploiter les capacités graphiques de la machine, et c'est bien dommage car après Sega Rally 2, on est en droit d'attendre des jeux de course aux graphismes léchés et aux textures réalistes ... Heureusement que l'animation, fluide et rapide parvient à faire oublier ce défaut. On a véritablement l'intention de piloter un bolide lancé à 400 km/h. Ca va vite, très vite ! Et c'est bien là son principal atout. «

L'Indycar -ou Formule Indy- est un sport mécanique relativement proche de la Formule 1. On y pilote de grosses monoplaces, légèrement plus longues et plus lourdes que des F1, mais aussi beaucoup plus puissantes. Une des principales différences réside dans la forme des circuits, principalement des ovales ou des tracés ovoïdes, comme dans les compétitions de Nascar, permettant aisément d'atteindre les 400 km/h. Quant aux départs, ils se font ici de manière lancée, en suivant un véhicule meneur appelé le «pace car».



Doubler dans la meute est tout un art

Avis

Le match est serré ce mois-ci entre Monaco GP 2 et Super Speed Racing. Personnellement, je préfère largement la conduite arcade de ce dernier. Au moins, on ne passe pas dix ans à essayer de prendre un virage correctement. C'est vrai que des collisions un peu plus réalistes auraient ajouté à la qualité générale du jeu, mais bon, on ne peut pas tout avoir ! Super Speed Racing est un titre très sympa qui me rappelle Virtua Racing par bien des côtés. Je ne dis pas qu'au bout d'une semaine vous n'en aurez pas assez, mais les courses d'Indy Car réussies sont rares, il serait dommage de ne pas en profiter.

Alex

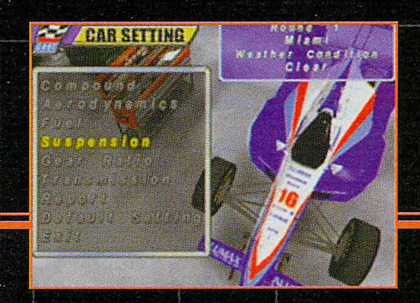
Sur les tracés rapides, utilisez au maximum le phénomène d'aspiration pour remonter vos concurrents.

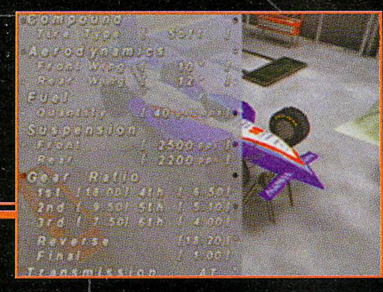
Rolling Start

Super Speed Racing bénéficie de la licence officielle C.A.R.T. (Championship Auto Racing Teams). On retrouve donc les dix-sept écuries de la ligue, les véritables pilotes et les dix-neuf tracés qui composent le championnat FedEX de la saison 1998. Les habituels modes arcade et championnat sont présents, et lorsque vous aurez terminé une saison complète, vous débloquerez le mode Super Speed Racing qui propose une vitesse d'animation accrue. Il est égale-

De la simulation arcade !

Comme dans tout jeu de voitures qui se respecte, SSR permet d'agir sur un certain nombre de réglages de votre bolide. Du choix des pneumatiques au réglage des rapports de vitesse, en passant par la quantité de carburant embarqué, beaucoup d'éléments sont paramétrables. Pourtant, compte tenu de l'aspect arcade du jeu, je n'en vois pas vraiment l'intérêt. On a l'impression que les concepteurs ont hésité entre le 100 % arcade et le 100 % simulation.







Malgré le split d'écran du mode 2 joueurs, la visibilité reste excellente.

ment possible d'affronter un adversaire humain grâce au partage d'écran. L'animation n'en souffre absolument pas et le fun est encore plus présent (ndr : n'est-ce pas, Alex ?).

De l'arcade pure et dure pour pilotes du dimanche

Pour parfaire le jeu dans ses moindres détails, Sega s'est même alloué les services de l'écurie Rahal lors du développement. Mais malgré toute l'attention portée, SSR apparaît comme un jeu orienté arcade, bien loin d'une simulation à la Monaco GP2. On trouve bien une gestion des dégâts dans les options du championnat, ainsi que la possibilité de changer les conditions météo et de régler certains éléments de votre bolide (pneus, fuel, suspensions...), mais il suffit de quelques collisions pour se rendre compte que le jeu manque cruellement de réalisme. On peut même dire que le comportement routier est décevant. Les chocs contre les murs ou contre d'autres concurrents endommagent votre véhicule et vous obligent à passer par les stands, mais cela n'empêche pas les réactions des voitures de friser le ridicule. Votre bolide ne décolle jamais, ne se casse pas non plus et il est même quasi impossible d'effectuer un tête-à-queue. Le fait de foncer, de face, dans un mur, se traduit par un arrêt brutal de votre voiture, sans aucun rebond ni casse ! Pour le réalisme, il faudra donc se tourner vers Monaco GP2.

Ca décoiffe

Côté réalisation, Super Speed Racing est encore bien loin d'exploiter les capacités graphiques de la machine, et c'est bien dommage car après Sega Rally 2, on est en droit d'attendre des jeux de course



En terminant le championnat en première position, vous accéderez au mode Super Speed Racing et vous pourrez même piloter le pace car.

Un p'tit tour par les stands

Si vous activez la gestion des dommages ou si vous embarquez peu de carburant afin d'alléger au maximum votre véhicule, il y a de fortes chances que vous soyez contraints, à un moment ou un autre, d'effectuer un petit passage par les stands. Vous assisterez alors à une petite animation des mécaniciens qui s'activent autour de votre bolide pour faire le plein de fuel ou tout simplement pour changer vos pneumatiques. Priez pour que vos concurrents n'en profitent pas pour vous doubler !



aux graphismes léchés et aux textures réalistes. Si certains circuits comme celui de Golden Coast se révèlent visuellement assez beaux, d'autres demeurent bien vides et un peu trop fades à mon goût. Heureusement que l'animation, fluide et rapide parvient à faire oublier ce défaut. On a véritablement l'intention de piloter un bolide lancé à 400 km/h. Ca va vite, très vite ! Et c'est bien là son principal atout. Au moins, les amateurs d'arcade en auront pour leur argent. Le jeu s'en tire également pas mal sur le plan sonore avec des musiques rock bien rythmées et des bruitages réalistes. Le son du moteur figure notamment parmi les plus convaincants entendus dans un jeu automobile. Si pour vous ce sont les sensations de vitesse qui priment ou si vous détestez vous prendre la tête des heures sur un jeu pour parvenir à le maîtriser, Super Speed Racing est le soft qu'il vous faut. Pour les autres -je veux parler des vrais pilotes- retournez à la page 95 pour une véritable simulation...

Vincent



Oups ! Je crois que j'ai un peu loupé le virage...



Les virages à angle droit de Houston figurent parmi les passages les plus délicats du championnat.

14 Graphismes

Certains circuits sont relativement jolis, mais les tracés ovales demeurent vides et austères. On aurait souhaité plus de détails et d'effets visuels (lens-flares, étincelles, fumée...). Les véhicules bénéficient, en revanche, d'une excellente modélisation.

17 Animation

Véritable atout de SSR, la vitesse d'animation impressionne par sa rapidité et sa fluidité. Le jeu n'est cependant pas exempt de clipping. Enfin, bon, je précise cela simplement pour chipoter parce que cela ne nuit absolument pas au plaisir de jouer.

16 Son

La partie sonore contribue grandement aux sensations procurées par le jeu. On s'y croirait presque, tellement le rugissement des moteurs sonne vrai. Quant aux musiques, bien rythmées et très rock, elles donnent envie de rouler pied au plancher.

16 Jouabilité

Très orientée arcade, la jouabilité ne pose aucun problème majeur. Les débutants apprécieront la simplicité du comportement routier et les sensations grisantes offertes. Notez que la prise en main est meilleure avec le pad qu'avec le volant.

14 intérêt

On aime ou on déteste. Mais si on apprécie, avec ses différents modes de jeu, sa difficulté dosable et ses nombreux circuits, on en prend pour un bon paquet d'heures.

En Conclusion

Super Speed Racing est un bon jeu de course qui fera le bonheur des amateurs de formule Indy et de ceux qui recherchent un jeu facile d'accès et proposant de bonnes sensations de vitesse. Malheureusement, son manque flagrant de réalisme rebutera les fanas de simulation, qui lui préféreront certainement Monaco GP2.

85%

Aero Dancing

S'il y a bien un rêve que nous partageons (quasiment !) tous, c'est celui de pouvoir voler. Cela nous vient sûrement de notre désir profond de liberté. Pouvoir gravir les plus hauts sommets, voler là où nul homme n'est jamais allé ? Ce besoin de conquérir et de dompter notre espace nous pousse à dépasser nos limites et à vaincre l'impossible. En tant qu'apprenti pilote, vous allez devoir apprendre à faire confiance à votre appareil et à vos équipiers. Ici, pas de guerre, juste la volonté de prouver que vous êtes le meilleur pilote au monde, un pilote digne d'entrer dans le Hall of Fame de l'Aero Dancing. Maintenant, à vos manettes !



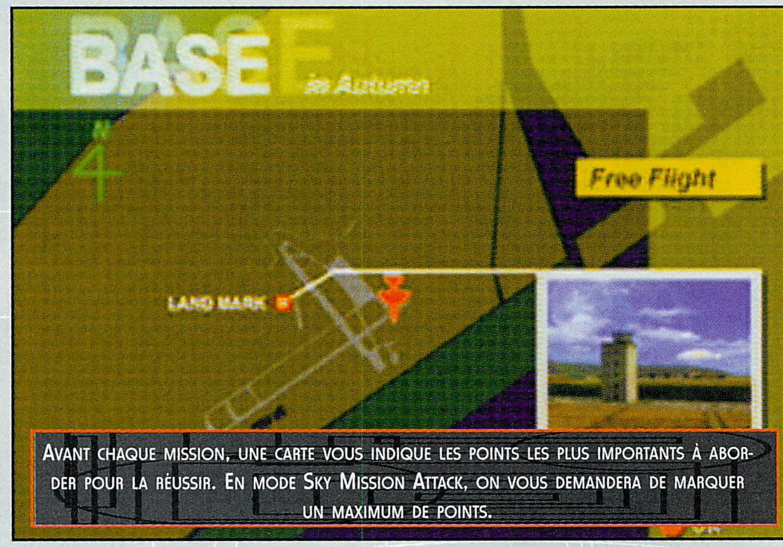
Fiche Technique

Editeur :	CRI
Concepteur :	CSK
Type :	Simulation de vol
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	Sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Japon

TESTS



LE DEOLLAGE EST L'UNE DES PHASES LES PLUS DIFFICILES



Avant chaque mission, une carte vous indique les points les plus importants à aborder pour la réussir. En mode Sky Mission Attack, on vous demandera de marquer un maximum de points.

«En fait, ce n'est pas un jeu, c'est une expérience ... Sa réalisation et sa richesse le placent à la hauteur d'un Pilot Wings, un jeu qui compense son relatif manque d'action par son intérêt et qui préfère proposer une grande gamme de sensations plutôt qu'une succession sans fin de combats aériens irréalistes.»

Première constatation, Aero Dancing s'adresse à un public bien particulier. Ceux qui ont détesté le principe de Pilot Wings (célèbre simulation de vol sur Super Nintendo et Nintendo 64), détesteront la dernière création de CRI. Normal, Aero Dancing n'est pas un shoot'em up mais une simulation de vol acrobatique. Ici, on vous laisse la liberté de vos figures aériennes, on vous apprend à voler en équipe et à participer à de spectaculaires exhibitions. En fait, ce n'est pas un jeu, c'est une expérience unique qui mise avant tout sur notre désir de liberté et notre besoin de nous surpasser.

Une simulation ultra-complète

Les programmeurs de CRI ont doté leur simulation d'une palette d'options très complète. Avec cinq modes de jeu (dont un caché), deux niveaux de difficulté (Beginner et Normal), une trentaine de missions tous modes confondus, 9 appareils (dont huit cachés), une compatibilité totale avec le Puru Puru Pack, une démo de Buggy Heat, trois vues différentes en vol et un replay utilisant une douzaine de caméras dynamiques, il sera difficile de faire

Avis

Contrairement aux PC, les consoles proposent rarement de véritables simulations. C'est donc avec plaisir que j'ai découvert cet Aero Dancing qui ressemble dans son principe à un Pilot Wings. La réalisation est excellente et les sensations aussi. Mais malgré ces qualités, l'aspect simulation pure risque fort de rebuter un public habitué aux jeux d'arcade. Surtout quand on sait que Konami prépare un jeu de combat aérien pour les semaines à venir.

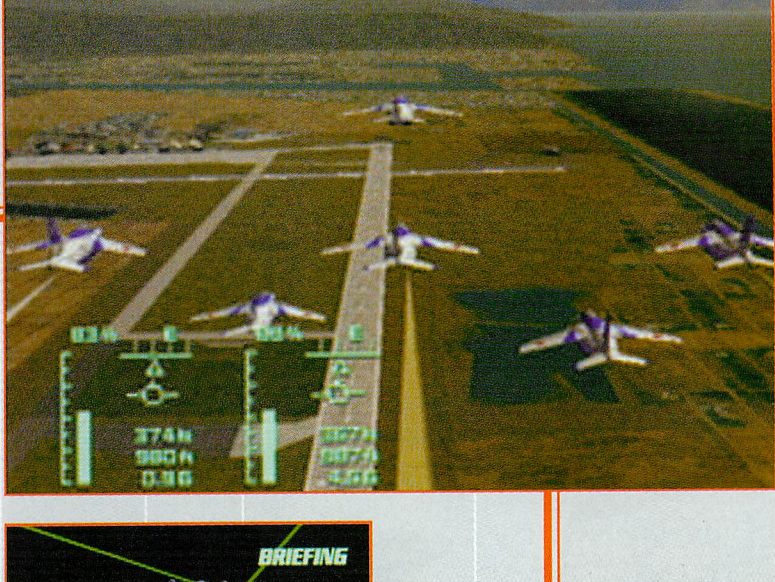
Vincent



Les puristes apprécieront l'aspect réaliste de la vue cockpit. Peu spectaculaire, elle permet néanmoins d'atteindre une rare précision lors des missions les plus difficiles.

5 fois plus de plaisir

Les modes de jeu sont extrêmement complets. Le mode Blue Impulse Mission est un apprentissage des différentes manoeuvres de vol, en équipe ou en solo. Le mode Sky Mission Attack permet de se plonger dans un challenge qui se rapproche de celui d'un Pilot Wings avec une série d'anneaux à passer et des points à marquer sur un parcours défini. En mode Free Flight, vous aurez juste à aller d'un point à un autre. Au milieu, vous serez libre de voler comme bon vous semble. Un mode Multi Play vous permettra de jouer jusqu'à quatre sur le même écran. Les manoeuvres y sont particulièrement difficiles. Sachez qu'en terminant le mode Blue Impulse, vous accéderez à un mode d'exhibition caché qui dispose des missions les plus complexes.



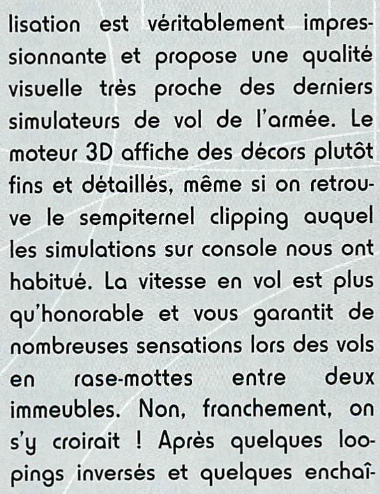


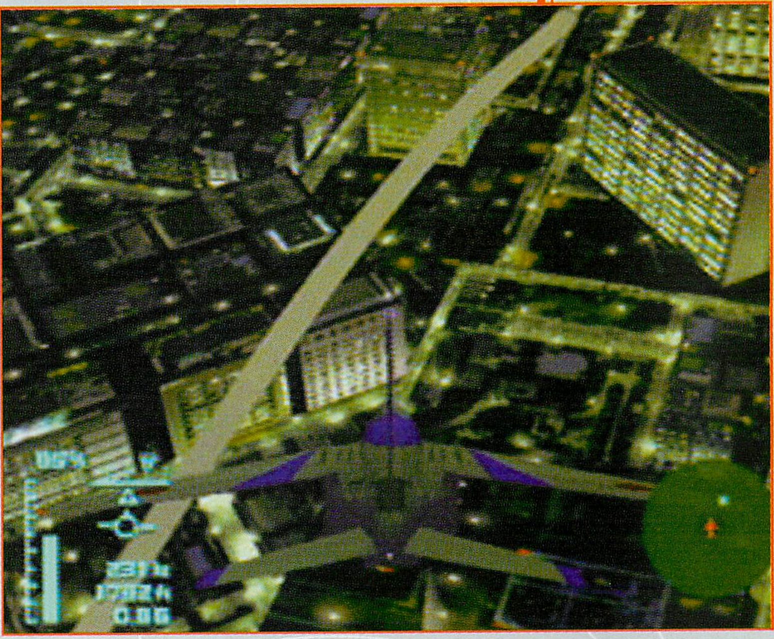


mieux sur Dreamcast. Tout cela serait parfait si des missions de combats avaient pu être rajoutées pour les joueurs les plus nerveux. Qu'en est-il des sensations de vol ?

Une réalisation divine

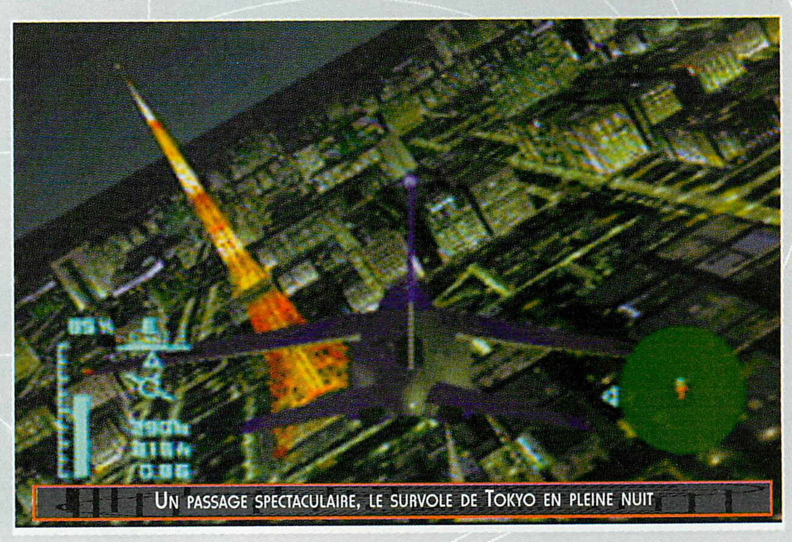
C'est vrai qu'Aero Dancing prend dès la première partie des allures de démonstration live des capacités techniques de la Dreamcast. La réalisation est véritablement impressionnante et propose une qualité visuelle très proche des derniers simulateurs de vol de l'armée. Le moteur 3D affiche des décors plutôt fins et détaillés, même si on retrouve le sempiternel clipping auquel les simulations sur console nous ont habitué. La vitesse en vol est plus qu'honorable et vous garantit de nombreuses sensations lors des vols en rase-mottes entre deux immeubles. Non, franchement, on s'y croirait ! Après quelques loopings inversés et quelques enchaî-







Les missions de nuit sont difficiles, mais ce sont aussi celles qui apportent le plus de sensations. Faites donc un rase-mottes entre les immeubles, vous m'en direz des nouvelles !



Un passage spectaculaire, le survole de Tokyo en pleine nuit

Le rêve d'Icare

Pour devenir un grand pilote, il faut un avion performant. Dans Aero Dancing, vous disposerez de 9 appareils au total. Malheureusement, vous débuterez avec un seul avion (une grosse daube !). Pour gagner les autres, il faudra terminer les 5 missions du mode Sky Mission Attack et les 20 missions du mode Blue Impulse Mission (de quoi vous occuper pendant un bon moment !). Chaque appareil possède ses propres spécificités techniques et performances de vol.









nements de vrilles, on se sent l'âme d'un vrai pilote. Cela dit, à part lors des vols en formation, on a aussi une impression de vide. Ah, la solitude du pilote acrobatique ! Cela ne m'empêche pas de penser qu'Aero Dancing est un petit bijou technologique qui écrase toute concurrence dans son domaine.

Une simulation pour puristes

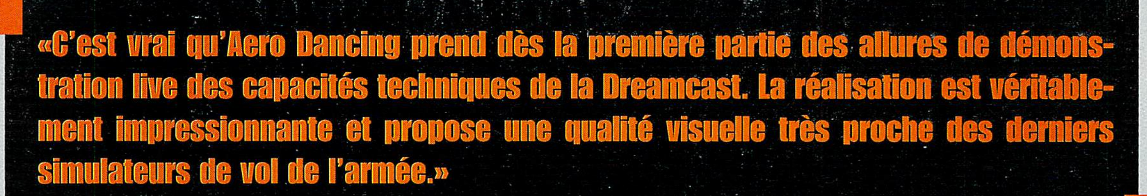
Si vous ne rêvez que de Top Gun et que vous ne jurez que par la série des Ace Combat de Namco, passez votre chemin. Pour autant, que les amateurs de simulations ne considèrent pas le dernier soft de CRI comme une vulgaire démo (impression que l'on pourrait avoir en y jouant uniquement dix minutes !). Sa réalisation et sa richesse le placent à la hauteur d'un Pilot Wings, un jeu qui compense son relatif manque d'action par son intérêt et qui préfère proposer une grande gamme de sensations plutôt qu'une succession sans fin de combats aériens irréalistes.

Malgré un mode multi-joueurs des plus étranges, on s'éclate bien, et c'est finalement le plus important.

Alex



Les acrobaties sont impressionnantes et permettent de nombreux delires visuels



«C'est vrai qu'Aero Dancing prend dès la première partie des allures de démonstration live des capacités techniques de la Dreamcast. La réalisation est véritablement impressionnante et propose une qualité visuelle très proche des derniers simulateurs de vol de l'armée.»

17 Graphismes

Sur ce point, il faudra attendre longtemps pour voir une simulation plus belle que ça. Les appareils sont la copie conforme des vrais et les décors d'une remarquable finesse graphique. Mais où sont passés les pixels ? Je vous conseille particulièrement la mission de nuit et en pleine ville, les sensations sont tout bonnement incroyables.

15 Animation

Cette note sanctionne avant tout le clipping et la relative lenteur des avions. Mais rassurez-vous, on se rapproche vraiment de la réalité. Le plus impressionnant, c'est la fluidité avec laquelle on peut évoluer dans les airs. On prend un plaisir incroyable à enchaîner les figures les plus complexes. Mais gare au voile noir (une sorte d'évanouissement que les pilotes ressentent dans la réalité et qui est présente dans le jeu).

15 Son

Rien d'exceptionnel sur ce plan. Les musiques sont sympa mais vite lassantes (les bruitages rythmés, ça va cinq minutes !). Les bruitages sont réalistes et particulièrement utiles lors des missions. Ils permettent de surveiller la bonne marche du ou des réacteurs, entre autre. Les voix digitalisées qui vous conseillent tout au long de la partie se révèlent finalement peu utiles pour les occidentaux que nous sommes puisqu'elles sont en japonais.

16 Jouabilité

Le maniement des appareils se révèle merveilleusement souple grâce au stick analogique. Tous les boutons sont utilisés, mais on apprend rapidement leur fonction. La difficulté est bien dosée et les dernières missions en mode Normal se révèlent particulièrement ardues. Que cela n'effraie pas les néophytes qui voudraient tenter l'aventure puisque quelques minutes de pratique permettent déjà de réaliser de superbes figures.

15 intérêt

Première simulation de vol sur Dreamcast, Aero Dancing ne révolutionnera pas le genre. cela ne l'empêche pas de se hisser sur la première marche du podium toutes consoles confondues (en attendant l'Ace Combat 4 sur PlayStation 2 à la fin de l'an 2000 !). Ses modes de jeu variés contribuent à apporter au joueur un indéniable plaisir de voler. Les fanatiques de simulations seront aux anges (et moi aussi !).

En Conclusion

La majorité des joueurs regretteront l'absence de missions de combat, les autres iront l'essayer avant de l'acheter. Une chose est sûre, Aero Dancing ne vous laissera pas indifférent. Simulation de vol acrobatique unique, sa qualité technique en laissera plus d'un sur les fesses !

85 %

Marvel vs Capcom



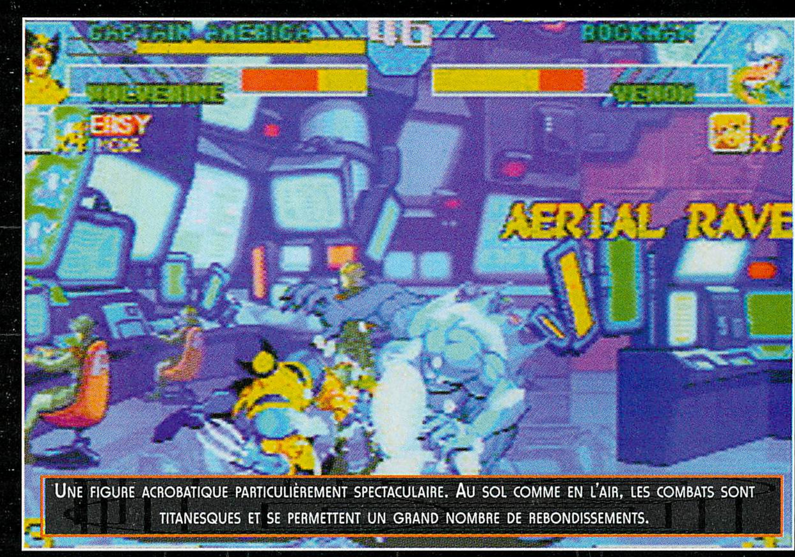
Avec l'adaptation de Marvel Vs. Capcom, on attendait la Dreamcast au tournant. Toute la question était de savoir si la machine de Sega serait capable de supporter la comparaison avec la Saturn en matière de 2D. A l'heure où l'avenir des consoles de jeu passe de plus en plus par des moteurs 3D ultra-performants, les jeux de combat en 2D représentent une vraie bouffée d'air frais. L'avantage de Marvel Vs. Capcom, c'est de pouvoir s'adresser à la fois aux fanatiques des Street Fighter, aux amateurs de Beat'em up et aux amoureux de la 2D. Encore fallait-il que la conversion de ce ténor de l'arcade soit à la hauteur des nos espoirs. Alors, nouveau pari réussi pour Capcom ?

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	Capcom
Type :	Beat'em up
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	Sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Japon



Les partenaires spéciaux, au nombre de vingt, peuvent se révéler particulièrement utiles lors de duels déséquilibrés. À vous de savoir les utiliser au bon moment.



Une figure acrobatique particulièrement spectaculaire. Au sol comme en l'air, les combats sont titanesques et se permettent un grand nombre de rebondissements.

«Après avoir affronté les personnages de Street Fighter, l'éditeur a décidé de les opposer à ces différentes mascottes. Une idée brillante puisqu'elle nous permet de retrouver des héros fabuleux comme Strider, Megaman, Captain Commando ou Jin Saotome. Tous proviennent de différents softs édités par Capcom. Il fallait bien un tel rassemblement de combattants pour affronter la plus grande menace que la Terre ait jamais connu.»

Marvel Vs. Capcom est le dernier-né d'une longue série de Beat'em up entamée avec X-Men et qui aura connu de nombreuses déclinaisons. Ici, Capcom nous offre la possibilité de jouer avec quelques-uns des plus célèbres super-héros de la Marvel (la fameuse «Maison des idées»). Après avoir affronté les personnages de Street Fighter, l'éditeur a décidé de les opposer à ces différentes mascottes. Une idée brillante puisqu'elle nous permet de retrouver des héros fabuleux comme Strider, Megaman, Captain Commando ou Jin Saotome. Tous proviennent de différents softs édités par Capcom. Il fallait bien un tel rassemblement de combattants pour affronter la plus grande menace que la Terre ait jamais connu. D'autres stars apparaissent au cours du jeu en tant que partenaires spéciaux et assurent un spectacle digne des meilleurs comics et des plus grands mangas. La graine des champions américains face aux héros nippon. A qui la victoire ?



Certains coups permettent vraiment d'admirer la qualité de l'animation. Cette fois-ci, toutes les étapes d'animation sont présentes (à la différence de la miorité des jeux 2D sur 32-bits !).

AVIS

Marvel vs Capcom est incontestablement ce qui se fait de mieux en matière de combat 2D. On a l'impression de se retrouver devant une borne d'arcade. Les mouvements sont fluides, rapides et très bien décomposés. Cela prouve bien que la machine excelle également dans la 2D. Si vous aimez le genre, vous pouvez donc l'acheter les yeux fermés.

Vincent

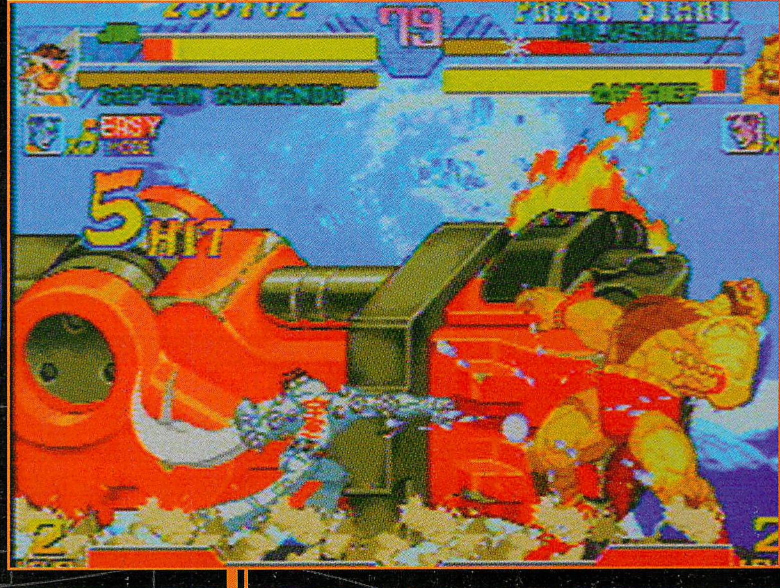


Le mode Cross Fever (exclusif à la version console) permet de jouer à 4 en équipes de 2. Malheureusement, cette photo est trompeuse puisqu'il n'est pas possible de jouer à plus de 2 en même temps. Il faut donc se passer le relais.

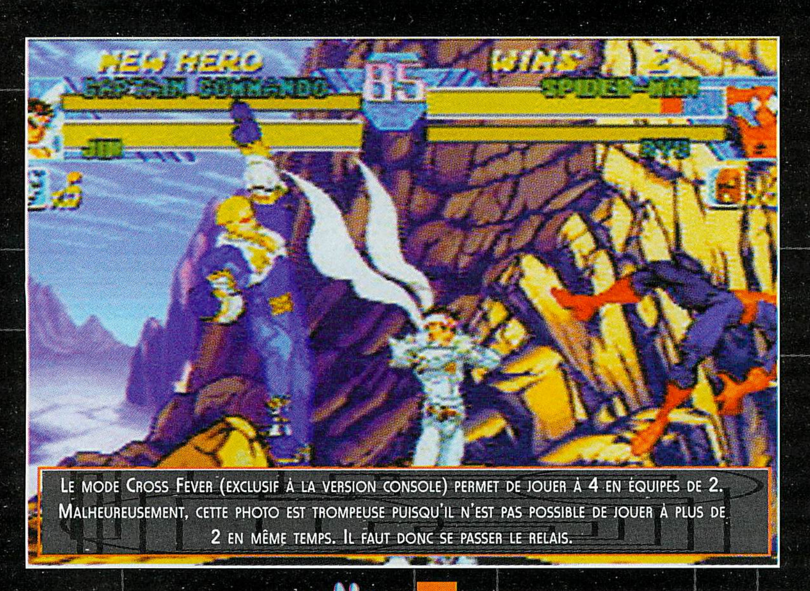
Un déluge de coups

La composante la plus spectaculaire des derniers jeux de combats de Capcom, ce sont les mega-furies. Des coups spéciaux d'une puissance extraordinaire qui transportent les deux combattants dans une autre dimension et qui peuvent renverser totalement le déroulement du combat. Ces furies donnent droit à de nombreux délires visuels comme un train géant, un énorme rayon laser, l'attaque combiné de toute une équipe de héros... Chaque personnage en possède au moins deux. Ils ne sont pas trop difficiles à sortir, donc n'hésitez pas à en abuser !









Le mode Cross Fever (exclusif à la version console) permet de jouer à 4 en équipes de 2. Malheureusement, cette photo est trompeuse puisqu'il n'est pas possible de jouer à plus de 2 en même temps. Il faut donc se passer le relais.



Le boss de fin n'est autre que le puissant Onslaught. Cette créature, née de la fusion de l'esprit de Magneto et de celui du Professeur Xavier, a assassiné de nombreux super-héros comme Captain America, Les 4 Fantastiques et Iron Man lors d'un gigantesque crossover.

«L'animation est fluide, ultra-rapide et magnifiquement décomposée. Franchement, vous ne trouverez pas d'aussi réussi sur PlayStation ou sur Saturn. Si Marvel Vs. Capcom est une merveille sur le plan visuel, ça ne m'empêche pas de trouver les musiques très moyennes. Elles ne tirent pas partie du support CD. Heureusement, les bruitages sont percutants.»

Le summum de la 2D

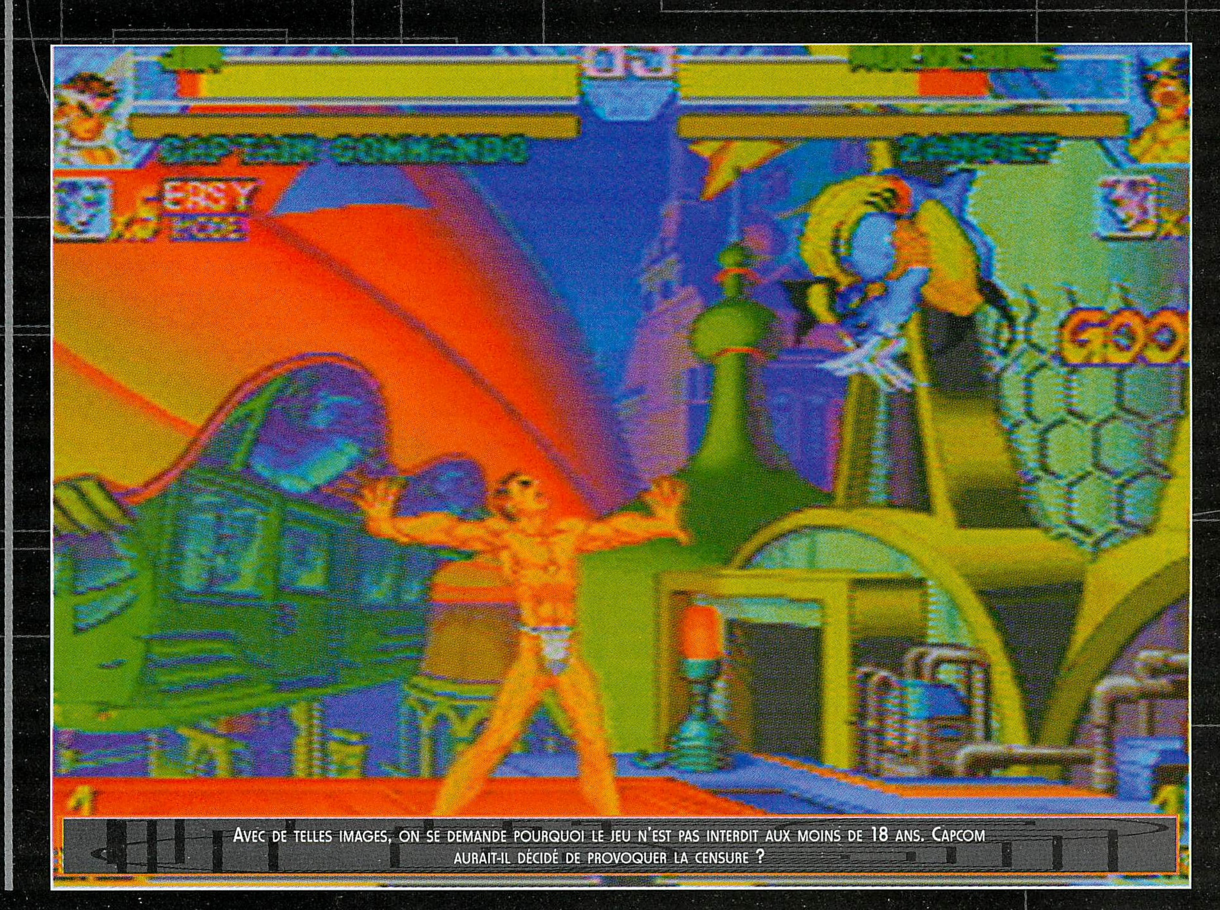
Après quelques minutes de jeu, on se rend compte que Capcom a tenu son pari en adaptant avec brio une de ses dernières bornes d'arcade. Bien que les couleurs puissent sembler un tantinet particulières, on peut sans problème reconnaître la qualité graphique du jeu. Les différents protagonistes (ils sont au nombre de quinze) du jeu sont détaillés et finalement assez ressemblants aux dessins d'origine. Il faut savoir qu'en arcade, Marvel Vs. Capcom est moins beau que le dernier épisode de Street Fighter III. Il n'empêche que sur console, c'est lui le meilleur. L'animation est fluide, ultra-rapide et magnifiquement décomposée. Franchement,

TIPS

Il existe plusieurs personnages cachés :

Exemple : pour obtenir Lilith, il faut aller sur le visage de Zangief et presser Gauche, Gauche, Bas, Bas, Droite, Droite, Bas, Bas, Gauche, Gauche, 4 x Haut, Droite, Droite, Gauche, Gauche, 4 x Bas, Droite, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, 4 x Bas, 4 x Droite et 5 x Haut.

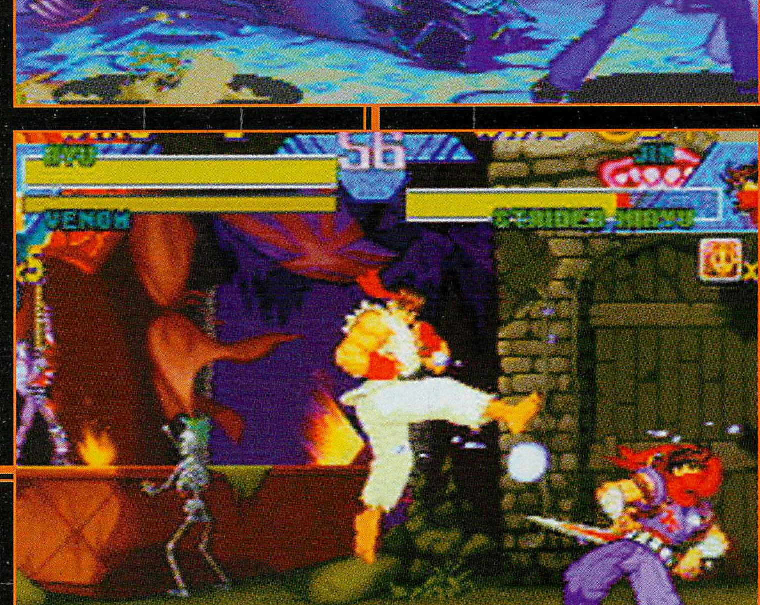
Faites une inversion entre les Droite et les Gauche en vous plaçant sur le visage de Chun-Li pour obtenir un Hulk orange. Avec d'autres manipulations, il est possible d'obtenir Shadow Lady (une Chun-Li relookée) et Roll. Mais ça, ça sera pour la prochaine fois.



Avec de telles images, on se demande pourquoi le jeu n'est pas interdit aux moins de 18 ans. Capcom aurait-il décidé de provoquer la censure ?

Hall of Fame

Le principal atout de Marvel Vs. Capcom, c'est la présence des personnages tirés des oeuvres de Capcom. Ainsi, on retrouve le dynamique Captain Commando (et toute sa fine équipe dans les partenaires spéciaux !), le mignon Megaman (avec son chien-robot) et le fantastique Strider (que l'on reverra bientôt dans Strider 2 !). A part les Street Fighters habituels (Ruy, Chun-Li et Zangief), les fans de la série des Darkstalkers souriront en apercevant Morrigan. Un personnage étrange du nom de Jin fait une apparition remarquée dans le jeu. Les joueurs les plus expérimentés auront reconnu ce héros provenant du jeu CyberBots.

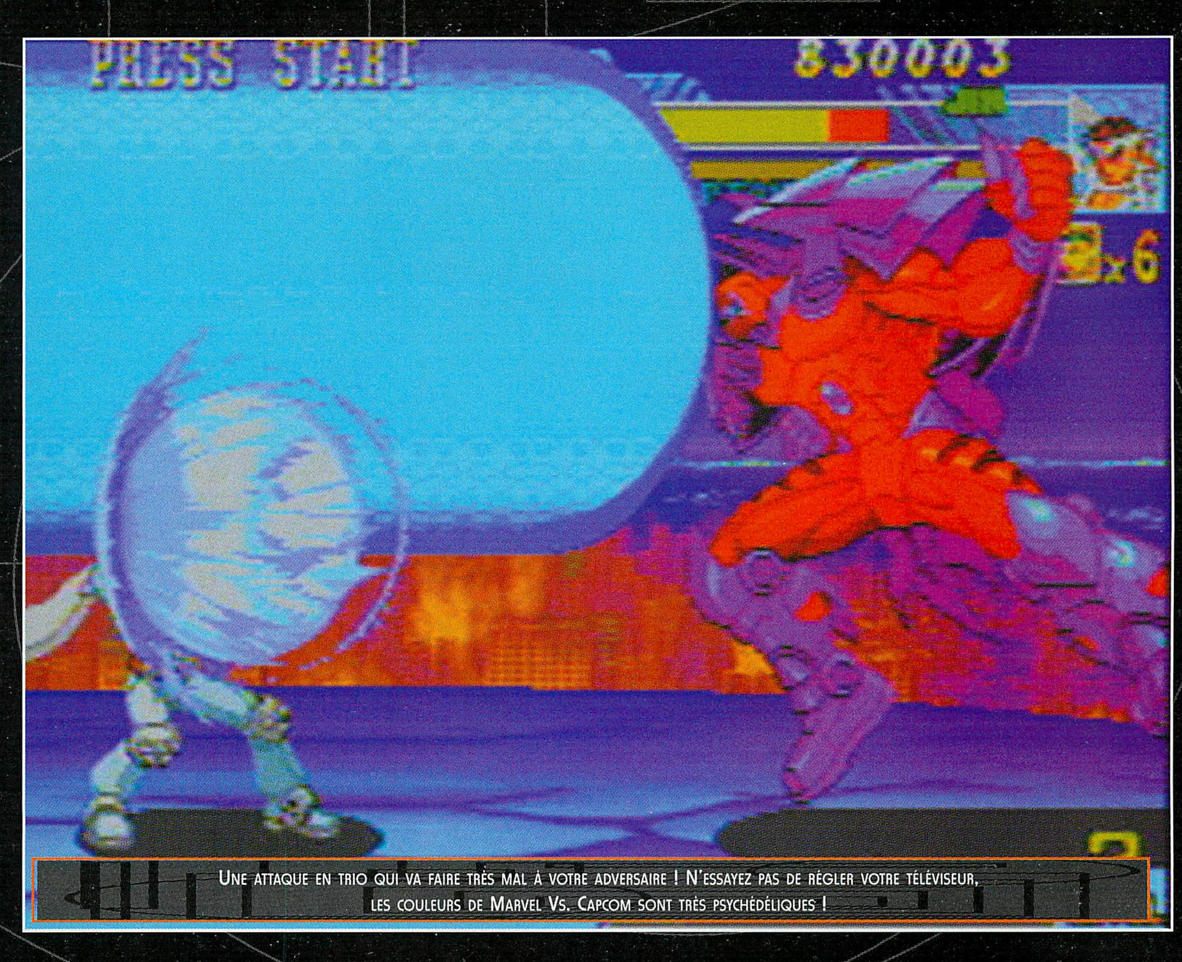




vous ne trouverez pas d'aussi réussi sur PlayStation ou sur Saturn. Si Marvel Vs. Capcom est une merveille sur le plan visuel, ça ne m'empêche pas de trouver les musiques très moyennes. Elles ne tirent pas partie du support CD. Heureusement, les bruitages sont percutants.

Un tacticien vaut mieux que deux bourrins

Par rapport aux anciennes versions, ce Marvel Vs. Capcom ajoute la notion de partenaires spéciaux. Ces derniers, disponibles parmi une vingtaine, peuvent surgir au moindre appel pour vous épauler en plaçant un petit coup en traître. Là où cela devient démentiel, c'est que vous pouvez déclencher une furie à trois (votre



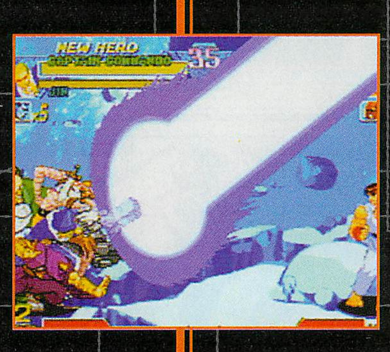
Une attaque en trio qui va faire très mal à votre adversaire ! N'essayez pas de régler votre téléviseur, les couleurs de Marvel Vs. Capcom sont très psychédéliques !

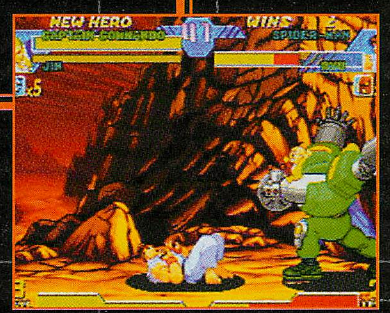
Un petit «coup» de pouce

Indéniablement, la présence d'une vingtaine de partenaires spéciaux apporte un plus au dernier-né de Capcom. Dommage qu'il ne soit pas possible de les contrôler ! Et c'est bien là le défaut d'une telle démarche. Proposer plus de non-combattants que de perso jouables, c'est un peu limite arnaque. Enfin, on a tellement de plaisir à être aidés par des héros comme Arthur (Ghouls'n Gosts), Thor ou encore par le héros de Forgotten Worlds, que l'on oublie rapidement ce défaut. D'autant que l'intervention de ces partenaires peut se révéler déterminante pour la victoire. A signaler que l'on ne peut pas les choisir sur l'écran de sélection, ils vous sont alloués aléatoirement.









perso de base, votre équipier et votre partenaire spécial) qui anéantira vos adversaires. Entre les furies, les changements d'équipiers et les petits coups de main apportés par vos partenaires, les combats ne sont jamais tristes. Il faudra apprendre à gérer votre équipe de main de maître, sachant qu'un combat n'est jamais perdu d'avance. Avec un peu d'esprit tactique, même un joueur moyennement doué pourra vaincre un expert en bourrinage.


Toute l'equipe au grand complet

C'est l'heure du bilan

Il faut bien le reconnaître, ce Marvel Vs. Capcom est diablement fun. Néanmoins, il n'est pas exempt de tout défaut. D'abord, même si le mode Cross fever permet de jouer à quatre, on aurait préféré un vrai mode multi-joueurs avec quatre personnages à l'écran. Ensuite, la prise en main avec le pad de base est un peu laborieuse (je vous conseille d'investir dans un Arcade Stick !) et montre les limites de la manette de Sega. Enfin, il aurait été plus judicieux que tous les personnages soient jouables, y compris les partenaires spéciaux (ah, la joie de brandir le marteau de Thor !). Au final, Marvel Vs. Capcom devient le meilleur jeu de baston en 2D toutes machines confondues et annonce une flopée de titres exceptionnels en provenance des usines SNK et Capcom. Vive la 2D !

Alex

17 Graphismes

Pour de la 2D, c'est tout simplement magnifique. On se dirait devant une borne d'arcade ! Bien que certaines soient plutôt mal choisies, le niveau de détails sur les décors est proprement stupéfiant. Les personnages, nombreux et charismatiques, sont bien dessinés et complètent à merveille ce tableau de rêve. A quand Street Fighter III sur Dreamcast ?

17 Animation

L'impression se confirme. La Dreamcast possède l'exacte conversion de Marvel Vs. Capcom. Aucune étape d'animation ne manque à l'appel. Les personnages se déplacent avec souplesse et fluidité. Il suffit de faire quelques combats pour comprendre que l'on joue à un véritable dessin animé interactif.

17 Son

Si les bruitages sont percutants à souhait, les musiques, directement tirées de la borne d'arcade, sont assez mauvaises. A part les thèmes tirés de Street Fighter II, les autres sont plutôt ringards. Capcom aurait pu les retravailler. Enfin, ne boudons pas notre plaisir, on ne joue pas à un jeu de combat pour la beauté de ses musiques.

17 Jouabilité

Le jeu aurait du avoir 18 dans ce domaine, mais les manipulations sont extrêmement difficiles à réaliser avec le paddle de la Dreamcast (la preuve, j'en ai cassé un ! Je conseille l'utilisation de l'Arcade Stick aux puristes. Ainsi, l'impression de jouer dans une salle d'arcade sera parfaite. Capcom a retravaillé son système et a rendu plus accessibles les furies et coups spéciaux aux néophytes. Une excellente initiative qui réjouira les réfractaires à ce type de gymnastique.

16 Intérêt

Avec cinq modes de jeu (Arcade, Survival, Training, Versus et Cross Fever), quinze combattants (sans compter la demi-douzaine cachée), vingt partenaires spéciaux et un boss monstrueux (le fameux Onslaught), vous ne risquez pas de vous ennuyer avant longtemps. Maintenant, si vous n'aimez pas les jeux en 2D...

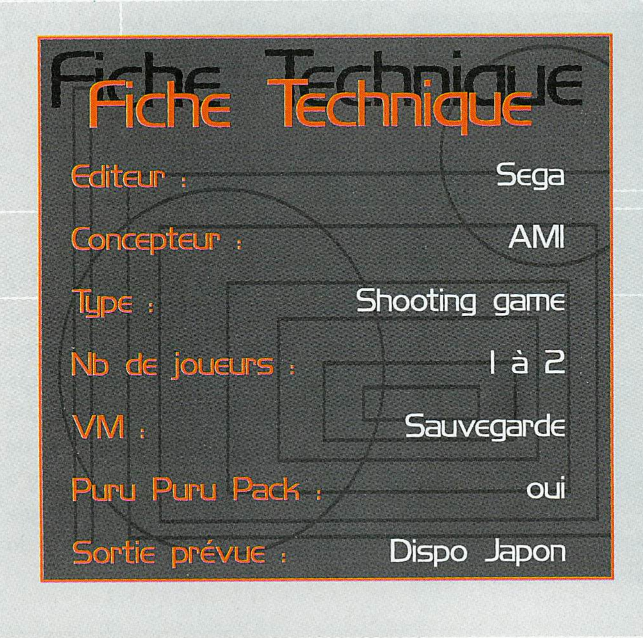
En Conclusion

Marvel Vs. Capcom est le Power Stone de la 2D, la preuve vivante que la Dreamcast est en passe de devenir la reine des Beat'em up. Avec des titres de cette qualité, on attend beaucoup des prochains productions de Capcom. En tout cas, après avoir joué à Power Stone et à Marvel Vs. Capcom, je peux dire que c'est un parcours sans faute.

94%

House of the Dead 2

A la rédaction, on attendait avec impatience la sortie de House of the Dead 2. Pas pour son ambiance gore, ni même à cause du gun vendu en bundle avec le jeu, mais parce qu'il était censé représenter l'avant-garde une nouvelle catégorie de jeu sur Dreamcast. Tournant dans les salles d'arcade sur une carte Naomi, on allait enfin pouvoir juger de la fidélité de sa conversion et de la fiabilité du système employé par Sega. Avec Incoming, on avait pu constater la rapidité et la fidélité des adaptations de jeux PC sur Dreamcast. Allait-il en être de même pour les conversions Naomi ?

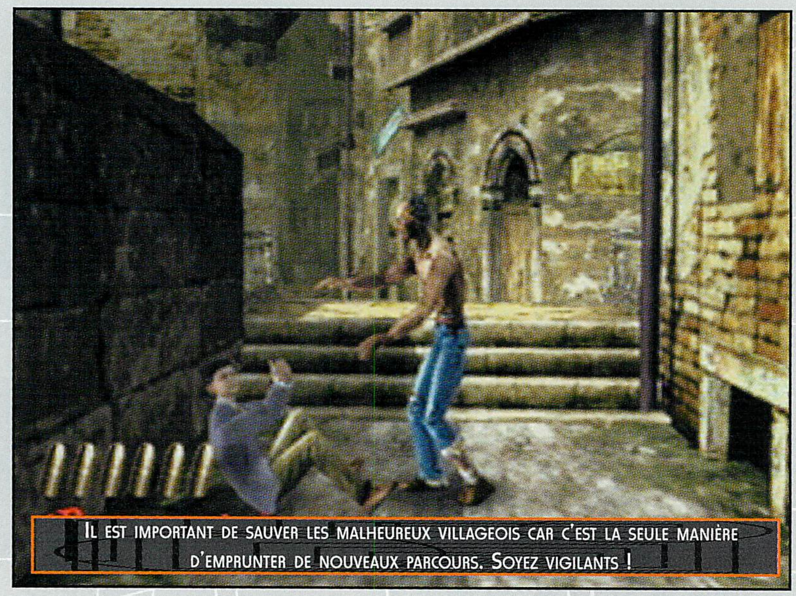


Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	AMI
Type :	Shooting game
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Japon



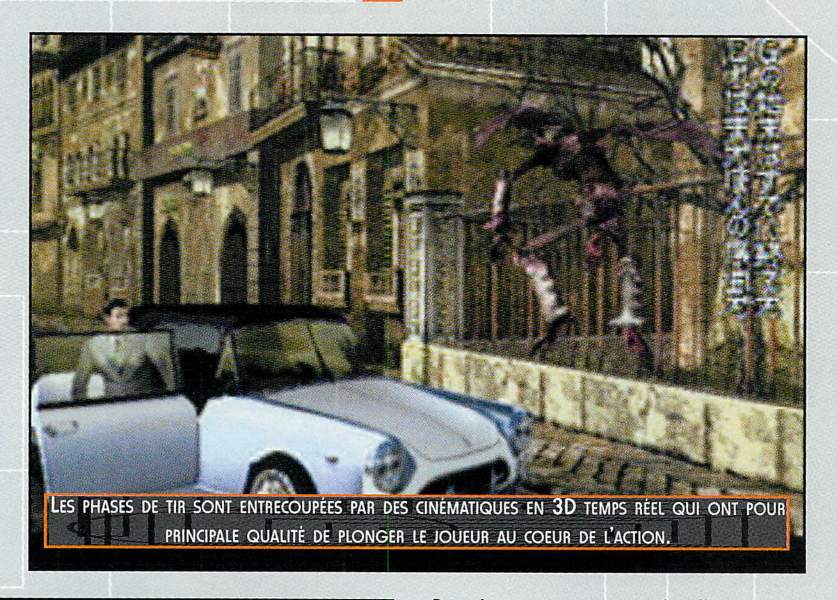
VOUS VOYEZ, LES TRANSPORTS EN COMMUN ONT DU BON ! ON ENVIERAIT PRESQUE LES PÉRIODES DE GRÈVES.



IL EST IMPORTANT DE SAUVER LES MALHEUREUX VILLAGEOIS CAR C'EST LA SEULE MANIÈRE D'EMPRUNTER DE NOUVEAUX PARCOURS. SOYEZ VIGILANTS !

«Lorsque l'on joue à House of the Dead 2 sur Dreamcast, on a vraiment l'impression d'avoir la borne chez soi. La conversion est magistrale. Quand on sait qu'elle a été effectuée par un seul membre de l'AM1 en moins de 24 heures, il y a de quoi être impressionné.»

Première chose à savoir, House of the Dead 2 est un shooting game qui se joue au gun et qui fait suite à un excellent premier volet sorti sur Saturn. On retrouve d'ailleurs beaucoup d'éléments provenant de cette version, comme quelques mélodies, le Boss Mode... La deuxième, c'est qu'il provient d'une borne d'arcade utilisant le système Naomi. Pour sa conversion sur console, on a droit aux mêmes options, au même nombre de niveaux... Autant dire que sa conversion se devait d'être irréprochable pour impressionner.

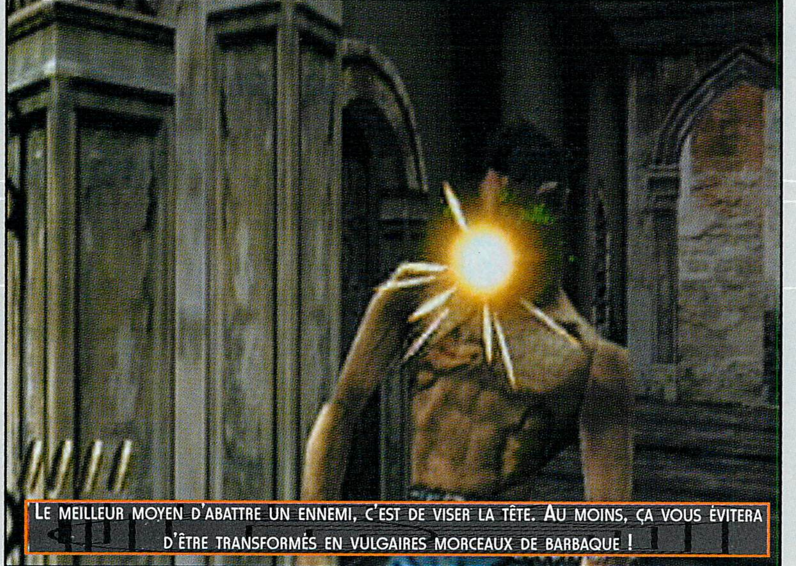


LES PHASES DE TIR SONT ENTRECOUPÉES PAR DES CINÉMATIQUES EN 3D TEMPS RÉEL QUI ONT POUR PRINCIPALE QUALITÉ DE PLONGER LE JOUEUR AU COEUR DE L'ACTION.

AVIS

House of the Dead 2 est monstrueux ! Sa réalisation et sa jouabilité procurent les mêmes sensations qu'une véritable borne d'arcade. Ajoutez à cela plusieurs modes d'entraînement, le jeu à deux en simultané, différents chemins possibles, etc. Bref, si vous aimez les jeux de tir au pistolet, il n'y a donc pas à hésiter. HOTD 2 est excellent et de toutes façons, il est pour le moment le seul dans sa catégorie.

Vincent



LE MEILLEUR MOYEN D'ABATTRE UN ENNEMI, C'EST DE VISER LA TÊTE. AU MOINS, ÇA VOUS ÉVITERA D'ÊTRE TRANSFORMÉS EN VULGAIRES MORCEAUX DE BARBAQUE !

Résultat, votre portefeuille risque de vous faire la tête !

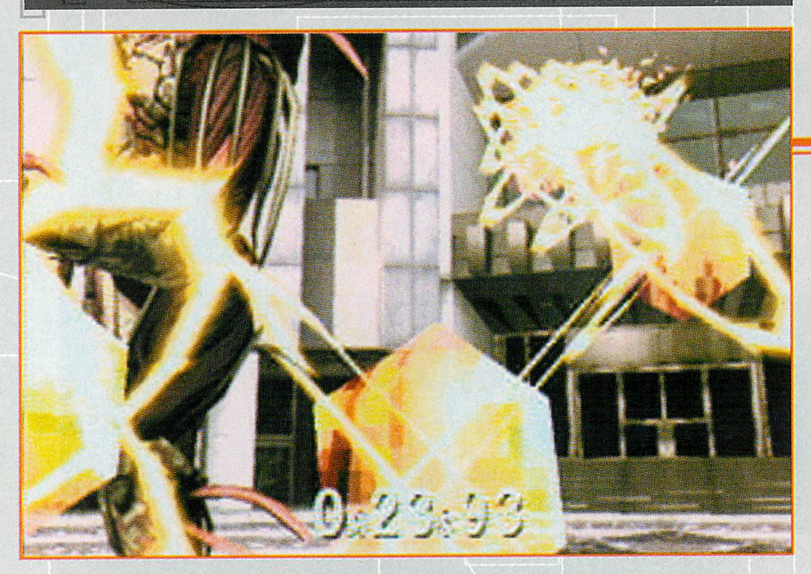
Miroir, mon beau miroir !

Lorsque l'on joue à House of the Dead 2 sur Dreamcast, on a vraiment l'impression d'avoir la borne chez soi. La conversion est magistrale. Quand on sait qu'elle a été effectuée par un seul membre de l'AM1 en moins de 24 heures, il y a de quoi être impressionné. Les graphismes explosent littéralement la

C'est qui le boss ?

Les boss sont titanesques et sans pitié. Heureusement, vous aurez la possibilité de vous entraîner dans le Boss Mode. A l'usage, ce mode se révèle idéal pour découvrir le point faible de ces grosses brutes. A noter qu'il vaut mieux être précis plutôt que rapide contre eux. Il faut reconnaître qu'ils sont particulièrement impressionnants (normal, ils sont quatre fois plus grands que nous ! C'est pas juste !). Ma préférence va au dernier boss du jeu, qui provient directement de l'enfer. Prévoyez les ventilos, vous risquez d'avoir chaud !





rétine du joueur avec des décors ultra-détaillés et des monstres plus vrais que nature (façon de parler !). On se surprend souvent à essayer d'admirer tous les petits détails (comme les morceaux de crâne qui volent) ou à s'énerver devant les hordes de zombies à terrasser (cela prouve la qualité de l'ambiance). En fait, rien ne manque. Plus besoin de débourser quantité de pièces de dix francs pour jouer les effaceurs, branchez votre Dreamcast, c'est plus rapide et tout aussi impressionnant.

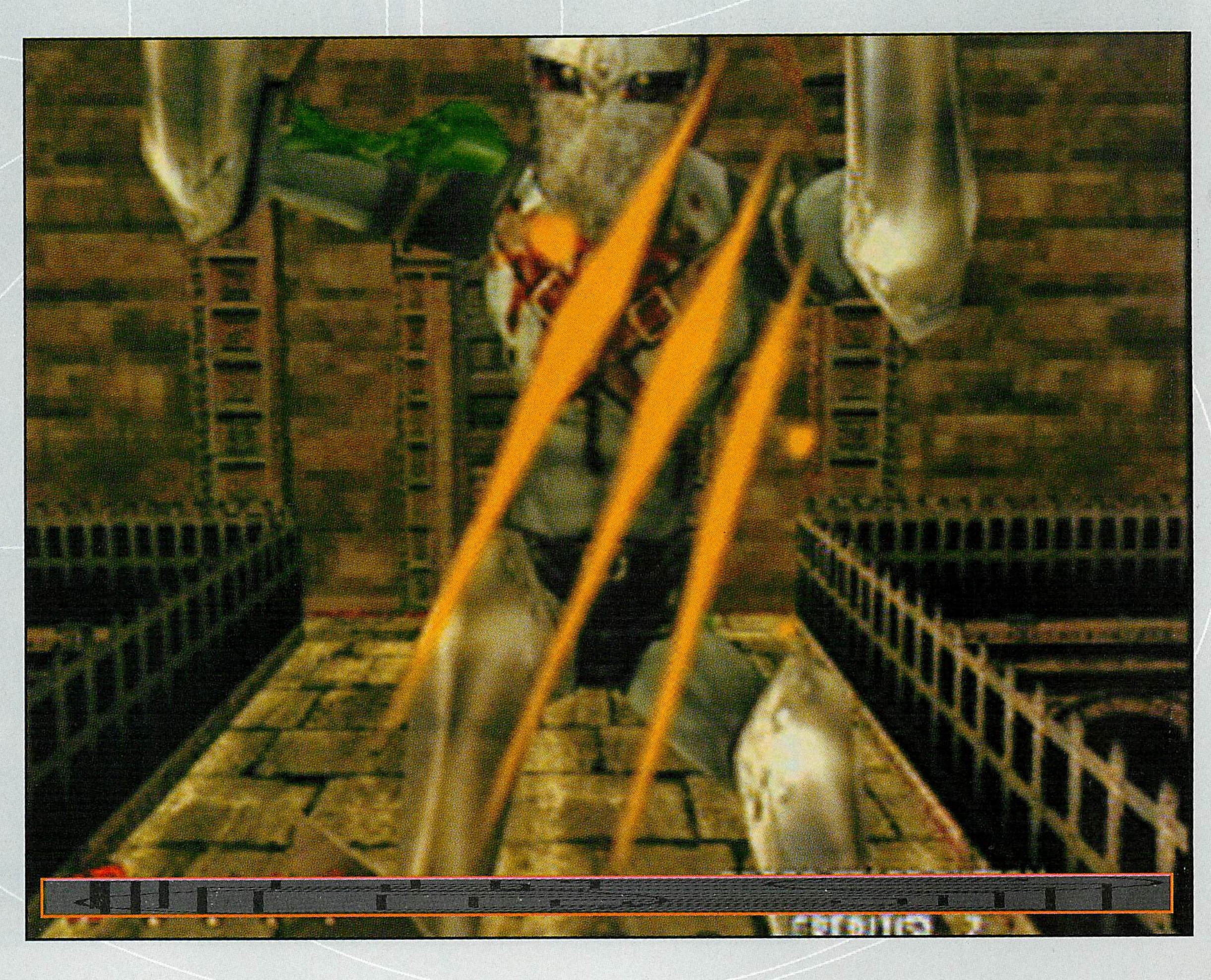
Tuer n'est pas jouer

Sur le plan du concept, la série des House of the Dead ne peut absolument pas se comparer à un Time Crisis. Les embranchements sont bien plus nombreux et ne sont révéler que lorsqu'on sauve telle ou telle personne. Il vaut donc mieux tirer à coup sûr plutôt que de jouer les bourrins. De la même manière, les boss ont tous un point faible qui nécessite un certain sens tactique. Leur séquence d'attaque doit être étudiée pour pouvoir tirer au bon moment et éviter les mauvais coups.

De plus, à la différence du hit de Namco, fini les parties en solitaire. Vous allez pouvoir partager votre passion du lattage de monstres avec un ami. De quoi animer les longues soirées d'hiver (dommage, nous sommes en avril !). Sega a donc tout fait au départ pour éviter que l'action ne paraisse trop répétitive.

Flinguer, c'est tout un art !

Rien de tel, pour un jeu de tir, que de pouvoir utiliser un pistolet. L'avantage avec House of the Dead 2, c'est qu'il est vendu dans une magnifique boîte contenant un



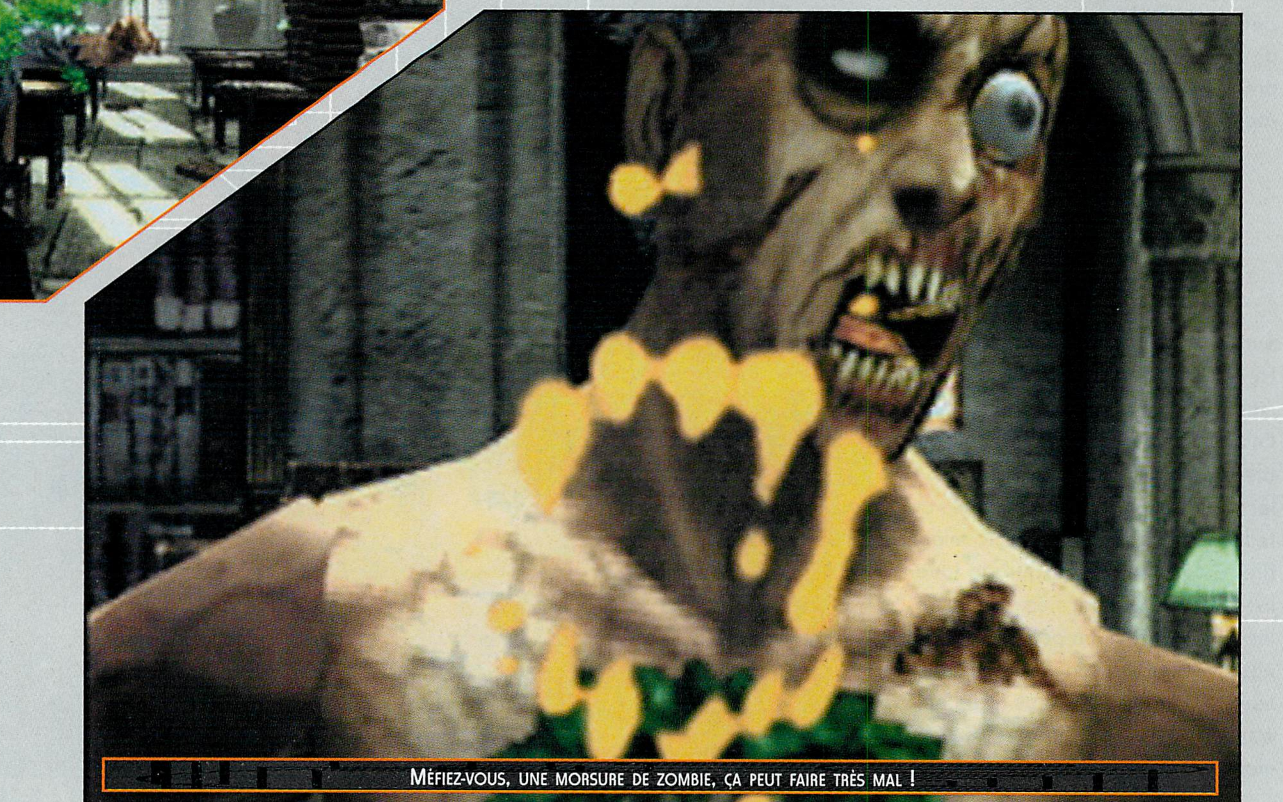
Faut qu'ça gicle !

Le point fort d'un jeu comme House of the Dead 2, c'est sa violence gratuite. A chaque coup de pistolet, les têtes explosent, les corps se démembrent et le sang gicle par hectolitres. Sega aurait pu faire un effort sur ce coup-là ! Le sang vert, ça va dix minutes, ensuite, c'est lourd ! Enfin, ça ne vous empêchera pas d'avoir l'impression d'être l'acteur principal d'un curieux banquet. Un tips sera certainement bientôt en circulation sur le net. Nous vous tiendrons au courant dans les prochains Dreamzone. Pour l'heure, savourez ce magnifique jeu de tir.







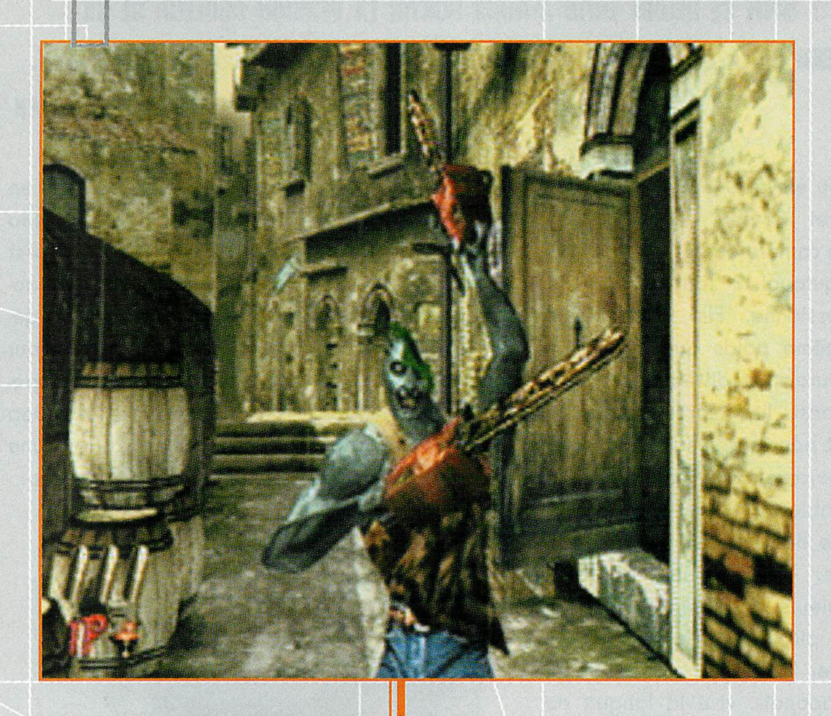


Méfiez-vous, une morsure de zombie, ça peut faire très mal !



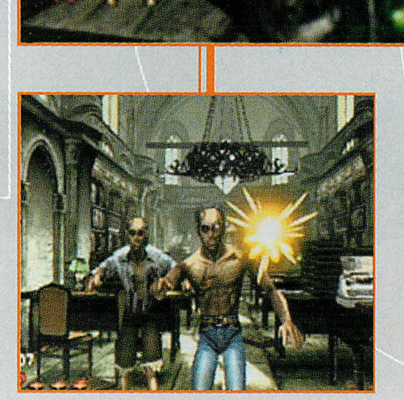
Une petite séance de cinéma

Il faut bien reconnaître que les programmeurs de l'AM1 se sont largement inspirés des principaux films d'horreur pour leur dernier titre. De massacre à la tronçonneuse aux meilleurs passages de Zombie, les amateurs du genre auront l'impression d'évoluer en terrain de connaissance. Un des boss ressemble étrangement au Predator, et j'ai même cru voir une momie. Au moins, ça nous change des sempiternels terroristes ou gangsters qui hantaient jusque-là nos consoles. Evitez quand même de faire des cauchemars !



Gunset. Ce fameux gun semble tout droit sorti d'un film de science-fiction ultra-kitch. Agréable à l'usage, il peut se révéler un peu lourd à l'usage. J'ai hâte de voir le deuxième pistolet de Sega, car celui-ci manque un peu de précision par rapport au Gun-Con de Namco. Enfin, rien de bien grave, on s'éclate tout de même sans compter. House of the Dead 2 est une conversion parfaite de l'arcade avec un gameplay unique et une réalisation à réveiller les morts (et je peux le prouver, allumez vos consoles et lancez le CD du jeu !). Si vous ne devez acheter que deux jeux ce mois-ci, n'hésitez pas, foncez sur Power Stone et House of the Dead 2 !

Alex





18 Graphismes

Un jeu de tir aussi beau, c'est rare ! On se retrouve vraiment plongé en plein dans un monstrueux film d'horreur où les têtes giclent et les corps explosent. Les textures sont fines, variées et ne laissent transparaître que peu de bugs d'affichage. Sur un grand écran, les graphismes surpassent tout ce que l'on avait pu voir dans ce domaine sur console. Exit les Time Crisis et autres Virtua Cop, ici, on flingue dans de beaux décors !

16 Animation

Tous les déplacements étant précalculés, il est difficile de juger de la notion d'animation dans un tel jeu. Heureusement, les différents monstres sont surprenants dans leurs attitudes et n'ont pas à subir de ralentissements gênants.

16 Son

Les bruitages sont excellents et vraiment percutants. Que ce soit les bruits de tirs ou les cris d'agonie des monstres ou des victimes, c'est du tout bon ! En revanche, les musiques, même si elles sont rythmées, ne collent pas à l'ambiance générale du jeu. Enfin, pas d'inquiétude, si vous avez la possibilité de raccorder votre téléviseur à un ampli, vous vous régalerez.

16 Jouabilité

Cette note prend en compte l'utilisation du Gunset (le gros flingue blanc de la Dreamcast). Au paddle, la précision est grandement amoindrie. Si l'ensemble du jeu est relativement difficile, les modes Boss et Training permettent d'améliorer grandement la prise en main du jeu.

15 Intérêt

comme tous les Shooting games, House of the Dead 2 se révèle assez court. De plus, son concept étant pour le moins répétitif, on éprouve une certaine lassitude au bout d'une semaine de tirs intensive. Cependant, on y reviendra souvent pour des parties endiablées à deux ou uniquement pour se détendre.

En Conclusion

Seul dans sa catégorie, House of the Dead 2 est une petite merveille qui en met plein la vue. Avec un ami, deux flingues et une grande télé, ce titre se révèle indispensable. Pour moi, il fait partie des cinq meilleurs jeux de la machine.

95%

LA NOUVELLE REFERENCE

NOUS VOUS L'AVIONS ANNONCÉ LE MOIS DERNIER, LA VOICI ! EH, OUI ! SNK SE DÉCIDE ENFIN À NOUS SORTIR LA VERSION COULEUR DE SA CONSOLE PORTABLE. MAIS QUE VAUT-ELLE ? RIEN DE MIEUX POUR JUGER DE LA QUALITÉ D'UNE CONSOLE QUE D'EN ESSAYER LES PREMIERS JEUX.

ALEX



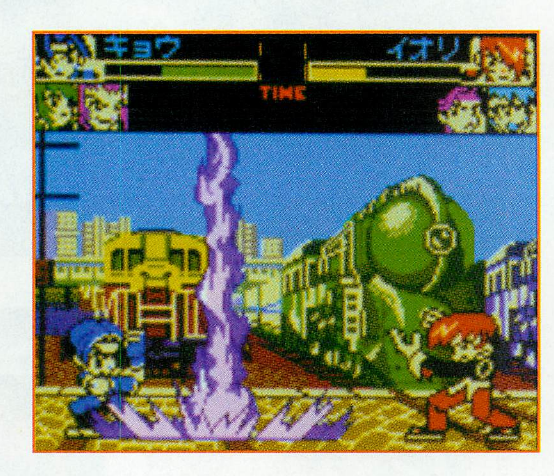
Malgré un prix un peu élevé (649 Frs en import), la Neo Geo Pocket Couleur mériterait de connaître une grande carrière en dehors des frontières du Japon. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'elle impressionne. Elle conserve la même taille et le même poids que la version monochrome. Les boutons et différentes sorties restent identiques (prise link, sortie casque...). Rien de bien neuf. Et pourtant, il suffit d'allumer la console pour s'apercevoir que l'apport de la couleur sur une portable peut être déterminant. Sur ce plan, la Game Boy Couleur de Nintendo est vraiment battue. La définition est bien meilleure et les couleurs paraissent plus nombreuses. L'option la plus intéressante reste la possibilité de changer la langue via un menu. Adieu les jeux en japonais, vive la langue de Shakespeare ! Une fois cette option changée, tous les jeux que vous utiliserez passeront en anglais. Sachez que ce nouveau modèle de Neo Geo vient de sortir aux Etats-Unis et qu'il est rétro-compatible avec les jeux du modèle monochrome. SNK chercherait-il à contrecarrer l'hégémonie de Nintendo ? Grand bien lui fasse ! Pour l'heure, et malgré le fait qu'elle ne soit disponible qu'en import à un prix élevé, la Neo Geo Pocket Color apparaît véritablement comme une variante de luxe à la sempiternelle Game Boy.



King of Fighters

LE MEILLEUR JEU DE BASTON SUR PORTABLE !

CE NOUVEAU KING EN COULEUR EST UNE VRAIE MERVEILLE. AVEC QUINZE PERSONNAGES ET UNE MULTITUDE DE COUPS SPÉCIAUX, ON NE S'ENNUIE PAS. AUCUN CLIGNOTEMENT NE VIENT GÂCHER LE PLAISIR DE VOIR S'AFFRONTER SES ADORABLES PETITS COMBATTANTS DANS DES DÉCORS VARIÉS ET COLORÉS. LA PRISE EN MAIN EST EXEMPLAIRE GRÂCE AU STICK. L'ANIMATION EST RAPIDE ET ULTRA-DÉTAILLÉE (IL FAUT VOIR TOUTES LES MIMIQUES DES HÉROS POUR LE CROIRE !). EN PLUS DU MODE VERSUS QUI PERMET DE RELIER DEUX NEO GEO POCKET POUR DES DUELS FRATRICIDES, LE JEU DISPOSE D'UN MODE DREAMCAST BIEN MYSTÉRIEUX. AFFAIRE À SUIVRE ! POUR L'HEURE, ON PEUT DIRE QUE KING OF FIGHTERS R-2 EST LE MEILLEUR DU GENRE SUR PORTABLE.



GENRE : BEAT'EM UP
NOTE : 8,5/10

PUZZLE BUBBLE MINI

LES GOÛTS ET LES COULEURS...

L'arrivée d'un grand classique comme Puzzle Bubble ne peut faire que du bien à la Neo Geo Pocket. Sur cette version, on retrouve tous les modes de jeu qui ont fait le succès de la série. Dans le mode Puzzle, on doit aligner tableau sur tableau en établissement de nouveaux records, alors que dans le mode Survivor, il faudra essayer de faire un maximum de points avant de succomber. Mais le mode le plus sympa reste celui permettant d'affronter le programme représenté par huits personnages différents à vaincre lors de duels destructeurs. Une fois de plus, on ne peut qu'être impressionné par l'étonnante lisibilité affichée par le jeu. L'action est rapide, mais à aucun moment on ne peut trouver cela brouillon. Les couleurs sont suffisamment nombreuses pour apporter une sensation de confort visuel au joueur. Puzzle Bubble est un concentré de fun qui plaira à tous types de joueurs, des plus jeunes aux plus âgés.



ENRE : ARCADE/RÉFLEXION
TE : 8/10

POCKET TENNIS

LA PETITE BALLE REDEVIENT ENFIN JAUNE

Enfin un jeu de tennis à la hauteur du fantastique World Court Tennis de la Nec. Ici, pas d'aspect simulation. SNK a tout fait pour rendre son jeu accessible au plus grand nombre, et c'est réussi ! Avec deux boutons, on peut absolument tout faire. Au départ, vous avez le choix entre 8 personnages définis par trois caractéristiques (Speed, Power et Defence). Ensuite, vous avez accès à deux modes de jeu, le Tournament qui permet de vivre plusieurs compétitions (et de gagner de nouveaux joueurs) et de les sauvegarder, et l'Exhibition qui permet de faire des matchs simples. Le jeu affiche une lisibilité parfaite avec des couleurs sympa et de nombreuses mimiques pour les joueurs. Le scrolling multidirectionnel est impressionnant. Si vous perdez la balle de vue, c'est uniquement votre faute. Bien qu'un peu trop facile, Pocket Tennis est le meilleur jeu du genre toutes portables confondues. On s'éclate, et c'est bien là l'essentiel.



GENRE : SPORT
NOTE : 7,5/10



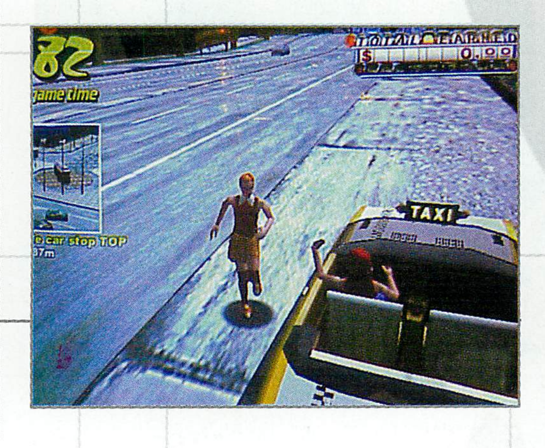
Attachez vot' ceinture. On va décoller...



Attention, ma p'tite dame. A votre âge il vaut mieux éviter de courir.

CRAZY TAXI





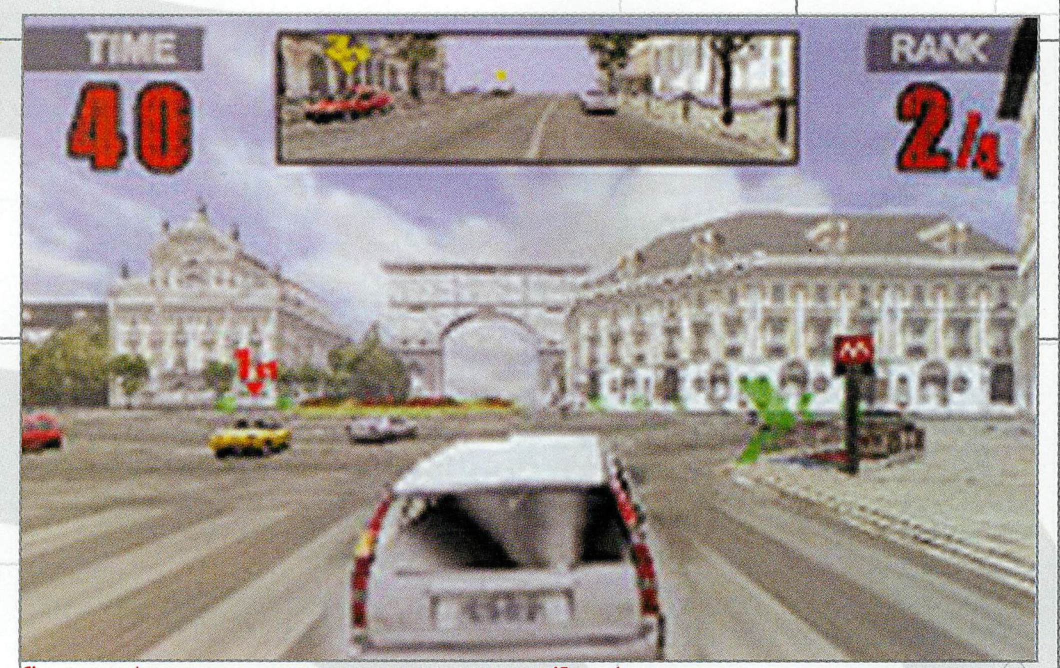
Développé par l'équipe qui est à l'origine de Top Skater, Crazy Taxi rappelle fortement Harley Davidson L.A. Riders par ses graphismes, mais aussi par son principe de jeu. Laissez donc votre moto au garage et incarnez un chauffeur de taxi à la recherche de clients potentiels. Après avoir sélectionné un personnage parmi les 4 disponibles, vous disposez d'une minute pour trouver un passager et l'emmener à la destination qu'il aura choisie. Vous êtes libre de passer où vous le voulez, une flèche vous indiquant en permanence la direction à suivre. Tout est alors permis pour arriver à bon port dans le laps de temps imparti : emprunter des routes à contresens, couper par la plage pour effrayer les demoiselles en bikini ou encore défoncer les quelques biens publics (bancs, poubelles, cabines téléphoniques...) que vous rencontrerez sur votre chemin. Le fun est omniprésent, mais il ne faut pas se laisser distraire car les secondes vous sont comptées. En fonction des acrobaties effectuées et du temps mis à remplir votre objectif, vous serez récompensé par un bonus temps qui vous permettra de prolonger votre carrière de taxi pendant quelques secondes supplémentaires. Pour vous aider dans votre tâche, les passagers n'hésiteront pas à vous suggérer certains raccourcis. Mais si vous conduisez comme un chauffard, ils n'hésiteront pas à vous faire quelques reproches. Cette ambiance de folie, agrémentée par une bande-son bien pêchue (Offspring, Bad Religion, etc.) est un des points forts du jeu. On prend un plaisir immense à foncer, pied au plancher, en direction de piétons qui s'enfuient en hurlant ou à obliger les autres véhicules à piler sur votre passage. Il faut ajouter à ce bonheur de jouer un plaisir visuel indéniable. Les rues de San Francisco paraissent plus vraies que nature grâce à des graphismes riches et variés. Et que dire de cette animation rapide, fluide et exempte de clipping (ndr : enfin !), sinon qu'elle prouve que la carte NAOMI -et donc la Dreamcast- est bien aussi performante qu'on nous l'avait annoncé ?

Vincent



Vous dévriez faile dou cinéma, mademoize'lle. Vous z'êtes si zolie !

Concepteur : SEGA AM3
Machine : NAOMI




C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE ÇA ROULE AUSSI BIEN SUR LA PLACE DE L'ETOILE !



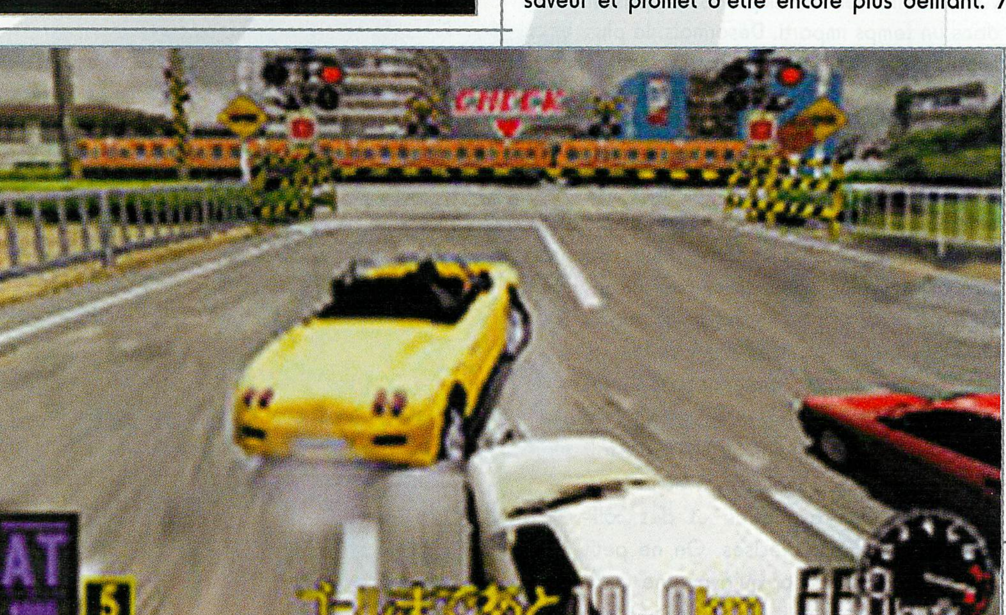
DIRECTION LA PLAGE. BOUGEZ PAS LES FILLES, J'ARRIVE...

Thrill Drive



Qu'y a-t-il de plus commun dans les salles d'arcade qu'un jeu de course ou de combat ? Partant de ce constat, les développeurs essaient de donner à leur bébé une touche originale pour le rendre plus intéressant que la concurrence. Il semble bien que Konami ait trouvé un bon compromis entre course réaliste et fun à 200 % avec Thrill Drive (ndr : traduisez par «conduite qui fait peur». Voilà donc tout un programme pour le dernier jeu de course de Konami. Vous connaissez Need For Speed ? Eh bien, on peut dire que Thrill Kill en a la saveur et promet d'être encore plus délirant. 7 véhicules sont disponibles et répartis selon trois niveaux de difficulté. Si la petite voiture de ville est conseillée pour les débutants compte tenu de sa taille et de sa bonne maniabilité, le semi-remorque ou le bus sont à réserver aux spécialistes. Sur les 3 circuits (Japon, Europe et USA) que propose le jeu, vous allez foncer à toute allure dans des rues déjà encombrées par le trafic routier normal. Comme d'habitude, le but est de terminer premier. Mais la grande nouveauté dans un jeu d'arcade, c'est que les voitures se retournent comme dans les Need For Speed. Et si on prend plaisir à admirer ces impressionnants accidents, il ne faut pas oublier pour autant que c'est le plus sûr moyen de se faire larguer par les concurrents. La police sera également présente sur la route et si vous avez le malheur de vous faire arrêter, vous serez bon pour quelques secondes de retard supplémentaires. Graphiquement, ça paraît aussi beau qu'un Racing Jam 2 (ndr : la référence !) avec des tracés superbes et variés, et des véhicules tout aussi joliment modélisés. Ce jeu s'annonce complètement immoral et c'est pour cela qu'on le trouve attrayant et fun. En tout cas, moi, je l'attends avec impatience, surtout si on peut renverser les voitures de flics !

Vincent



EXCUSEZ-MOI, LES GARS, MAIS JE M'DÉPÊCHE CAR IL VA PLEUVOIR, ET J'AI PAS MIS MA CAPOTE.

Concepteur : KONAMI
Machine : N.C.

ARCADE







DANS LE MODE TIME ATTACK, VOUS POURREZ COURIR CONTRE LE FANTÔME D'UN DES PILOTES DE LA FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE MOTO.

500 GP DX

ARCADE

Pour une fois, Namco a décidé de sortir autre chose qu'un Ridge Racer. Avec 500 GP DX, l'éditeur japonais s'attaque à la simulation de moto. Pour réussir son coup, Namco a fait d'immenses efforts pour obtenir la licence officielle de la Fédération Internationale de moto. De cette manière, on retrouve les vrais pilotes du championnat comme Mick Doohan, Yukio Katayama ou Carlos Checa et les derniers modèles de motos en provenance des usines de Suziki, de Honda ou de Yamaha. La grosse nouveauté de 500 GP DX, c'est sa gestion de la course. Fini les check-points à passer dans un temps imparti. Désormais, le plus important, c'est de gérer votre position pendant la course. Le but final étant bien sur d'arracher la victoire finale en terminant les trois courses qui composent le championnat. Ces trois circuits sont les plus connus du championnat FIM. Il y a celui de Jerez en Espagne, celui de Suzuka au Japon et le circuit Paul Ricard en France. Namco a concentré ses efforts sur l'Intelligence Artificielle des différents concurrents. Ainsi, pour réussir à dépasser un adversaire, le joueur sera obligé de faire preuve de rigueur. 500 GP DX fait preuve d'un grand réalisme, avec la prise en compte de l'aspiration et des collisions extrêmement précises. On ne peut s'empêcher de penser qu'avec une carte Naomi, Namco aurait réussit à en faire une bombe. Pour l'heure, ce nouveau jeu de moto reste un bon produit grâce à une excellente prise en mains et une animation de qualité. Les sensations ne manquent pas et plongent littéralement le joueur dans une course qui rappelle vraiment celles que l'on peut voir à la télé. A noter qu'en plus du mode Championnat, on dispose d'un mode Time Attack permettant d'affronter le famtôme d'un des pilotes de la FIM, ou encore celui du joueur ayant établi le meilleur temps.

Alex



LES AUTRES CONCURRENTS SONT DIFFICILES À RATTRAPER, PUIS À DÉPASSER. NAMCO A DÉVELOPPÉ UN EXCELLENT SYSTÈME D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.

Concepteur : NAMCO
Machine : System 23

6 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - L'ABONNEMENT A LA CARTE :
Le choix du nombre de numéros à recevoir (minimum 3).

3 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

4- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

5 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.



A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne à Dreamzone

Je choisis ...

O 3 numéros
au prix de 75 F au lieu de ~~105~~ F

O 6 numéros
au prix de 150 F au lieu de ~~210~~ F

O 12 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~420~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

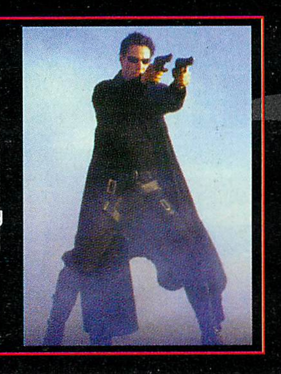
Nom : ____________________

Adresse : ____________________

Code Postal : __________ Ville : __________

CINE/TV

The Matrix



Ce nouveau film de science-fiction est basé sur la cyber-technologie. Au 22ème siècle, les gens vivent dans un cyber-espace qui ressemble étrangement à la réalité. En fait, c'est juste un moyen pour contrôler les masses, une illusion générée par ordinateur pour cacher à tous que la Terre n'est plus qu'un immense champ de ruines. Dans ce nouveau monde étrange, le gouvernement fait appel à des agents très spéciaux pour éliminer tout ce qui pourrait menacer le contrôle total de l'ordinateur central. C'est le grand retour de Keanu Reeves dans un univers de science-fiction (après « Johnny Mnemonic «). A ses côtés, on retrouve Laurence Fishburne (aperçu dans « Event Horizont «) et Carrie-Anne Moss (surtout connue pour la série « Models Incs. «). Sortie prévue pour cet automne en France.

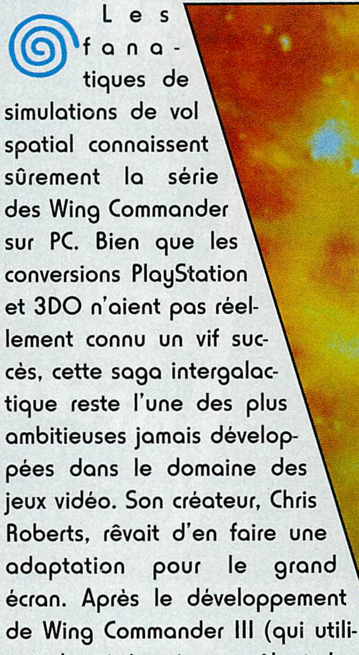
Gaïna

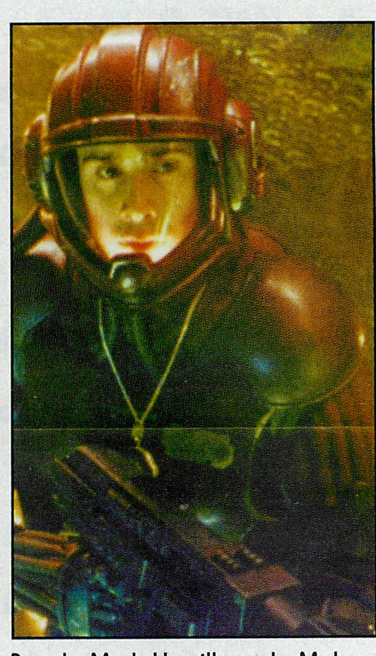
Les Japonais et les Américains ne sont pas les seuls à être doués pour l'image de synthèse. Si nos amis nippons préparent un «Final Fantasy» pour contrer le monopole yankee représenté par le «Toy Story 2» de Disney, la surprise pourrait bien venir d'une petite société française, Chaman Productions. Leur projet intitulé «Gaïna» se révèle des plus ambitieux. L'héroïne de ce long métrage d'animation est une enfant de la guerre, une adolescente possédant un étonnant instinct de survie. Avec l'aide d'un extraterrestre appelé Hoppaz, elle partira en quête d'émotions plus humaines comme l'amour ou le sens de la justice. La sortie prévue de cette petite merveille est annoncée pour l'été 2000.

WING COMMANDER

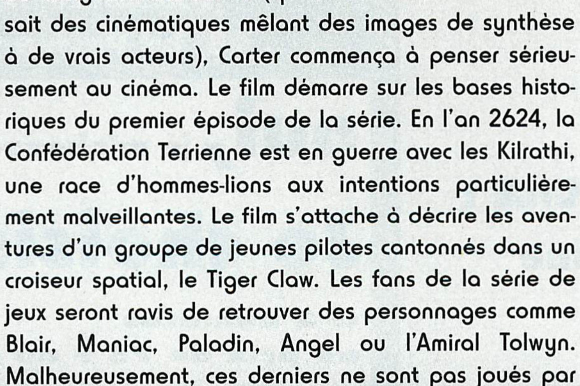
Les jeux vidéo n'en finissent pas d'inspirer nombre de produits dérivés, comme pour bien montrer que leur univers ne représente pas seulement une sous-culture, mais aussi une réserve inépuisable de bonnes idées. La science-fiction a la part belle ce mois-ci avec des films comme Wing Commander ou Matrix. Les héros de l'univers vidéo-ludique se portent plutôt bien puisque de nombreux projets sont annoncés pour les mois à venir. Que ce soit à travers Power Stone, Rayman ou Tomb Raider, ces projets semblent prometteurs. C'est étrange ! Je me souviens d'une époque où c'est le cinéma qui proposait des concepts aux programmeurs de jeux. Aujourd'hui, c'est au tour des cinéastes et autres producteurs de venir piller cet univers que nous ne cesserons jamais d'aimer. Est-ce le début d'une vraie reconnaissance ?

Alex



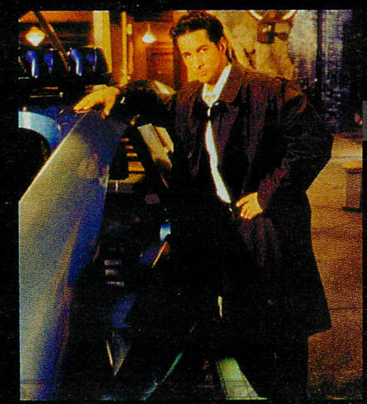


Les fanatiques de simulations de vol spatial connaissent sûrement la série des Wing Commander sur PC. Bien que les conversions PlayStation et 3DO n'aient pas réellement connu un vif succès, cette saga intergalactique reste l'une des plus ambitieuses jamais développées dans le domaine des jeux vidéo. Son créateur, Chris Roberts, rêvait d'en faire une adaptation pour le grand écran. Après le développement de Wing Commander III (qui utilisait des cinématiques mêlant des images de synthèse à de vrais acteurs), Carter commença à penser sérieusement au cinéma. Le film démarre sur les bases historiques du premier épisode de la série. En l'an 2624, la Confédération Terrienne est en guerre avec les Kilrathi, une race d'hommes-lions aux intentions particulièrement malveillantes. Le film s'attache à décrire les aventures d'un groupe de jeunes pilotes cantonnés dans un croiseur spatial, le Tiger Claw. Les fans de la série de jeux seront ravis de retrouver des personnages comme Blair, Maniac, Paladin, Angel ou l'Amiral Tolwyn. Malheureusement, ces derniers ne sont pas joués par les acteurs du jeu. Pas de Mark Hamill ou de Malcom McDowell, c'est dommage ! Les effets spéciaux promettent un maximum d'action et de batailles. Il ne nous reste plus qu'à attendre sa sortie en France pour juger sur pièce.



Réalisateur et créateur : Chris Roberts
Acteurs : Freddie Prinze Jr.,Tcheky Karyo, Saffron Burrows, Matthew Lillard et Jurgen Prochnow
Durée : Environ 1 h 50
Sortie : fin mars aux U.S.A. (aucune date pour une sortie française)

Total Recall 2070



Les américains ont décidément beaucoup de chance ! En mars, ils auront la joie de découvrir une toute nouvelle série futuriste adaptée du film de Verhoeven. Dans cette série, le détective David Hume et son collègue An Favre, un androïde, doivent lutter contre le crime. Ce postulat serait parfait si la femme de Hume ne portait pas une haine farouche aux androïdes, son père ayant été tué par une de ces créatures artificielles. En fait, Total Recall 2070 se rapproche plus de Blade Runner que du film d'origine. Gadgets futuristes, meurtres sordides et racisme anti-robots, tels est le quotidien de cette production télé de bonne qualité. Espérons que M6 aura l'idée d'en acheter les droits !

Relic Hunter

La ravissante Lara Croft fait des émules à la télévision avec cette nouvelle série. Dans Relic Hunter, un professeur d'archéologie doit parcourir le monde à la recherche d'anciennes reliques. Cette Indiana Jones en jupons sera incarnée par la troublante Tia Carrere (« True Lies «, « Soleil Levant «...). Durant 22 épisodes d'environ une heure, il lui faudra affronter les chasseurs de trésors les plus criminels. Je frémis déjà à l'idée de voir Tia Carrere vêtue d'un petit short et d'un tee-shirt moulant ! Je crois que la Tomb-mania a repris de plus belle. Préparez vos pistolets !

Deep Blue Sea

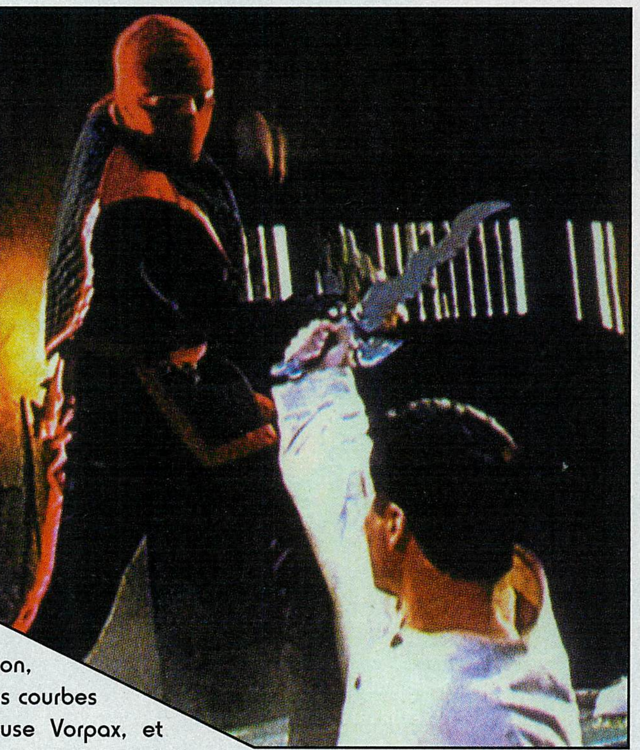
Ceux qui apprécient les ambiances à la Resident Evil risquent de se ruer dans les salles à la sortie de ce film prévue pour cet été. Dans Deep Blue Sea, un groupe de scientifiques se retrouve bloqué dans une station sous-marine appelée Aquatica. Ces scientifiques avaient pour mission de trouver un remède au cancer en faisant des expériences sur les requins. Le malheur, c'est que ces expériences ont abouti à la création d'une nouvelle race de requins. Ces créatures féroces sont désormais dotées d'une intelligence supérieure à celle d'un être humain. Les pauvres scientifiques n'auront pas d'autre choix que d'abandonner la station en essayant de ne pas se faire croquer. Un scénario qui rappellera quelques souvenirs aux heureux possesseurs de Deep Fear sur Saturn.

Oddworld : Abe's Movie



Les jeux vidéo sont décidément une source intarissable de projets cinématographiques pour les plus opportunistes. Les joueurs les plus expérimentés se souviennent sûrement des deux volets d'Oddworld développés sur PlayStation (à quand sur Dreamcast ?). On pouvait y suivre les aventures d'une attachante créature, Abe le Mudokon. Ouvrier maltraité par d'infâmes esclavagistes, sa tâche consistait à libérer tous les survivants de son peuple. Les jeux brillaient par la qualité de ses cinématiques en images de synthèse. Il n'aura donc pas fallu longtemps aux programmeurs pour songer à en faire un long métrage du type «Toy Story».

MORTAL KOMBAT : THE CONQUEST



Alors que Mortal Kombat 4 est toujours annoncé sur Dreamcast, la série télévisée tirée du jeu continue son petit bonhomme de chemin. Les derniers épisodes viennent d'être tournés. Cette série d'action réalisée à Orlando, en Floride, se situe avant les deux films sortis au cinéma. Elle raconte les aventures de Kung Lao, l'ancêtre de Lui Kang (héros des jeux Mortal Kombat), qui doit affronter le maléfique sorcier Shang Tsung et empêcher le monde d'être envahi par les armées du despotique Shao Khan. Les combats sont toujours aussi spectaculaires et réservent bien des surprises aux amateurs d'arts martiaux. Si le casting ne permet pas de mettre en avant de grosses vedettes de la télévision, on aura tout de même la chance d'admirer les courbes voluptueuses de Tracy Douglas, la venimeuse Vorpax, et celles de Kristanna Loken, la douce Taja. Les producteurs de la série ont tout fait pour que les combats soient aussi percutants que dans les films, et le pari semble réussi. L'histoire, bien que basique et classique, n'en réserve pas moins beaucoup d'aventures dans des royaumes fabuleux où la magie prend toute sa signification. Savant mélange d'arts martiaux, de magie et de philosophie orientale, Mortal Kombat : The Conquest promet de ravir ceux qui ont craqué pour les jeux vidéo.

Producteur : Larry Kasanoff
Acteurs : Paolo Montalban, Kristanna Loken, Daniel Bernhardt, Jeffrey Meek, Bruce Locke et Tracy Douglas
Durée des épisodes : 42 mn
Diffusion : en juin pour les U.S.A. (aucune confirmation en ce qui concerne une diffusion en France)

Rayman, The Serie

Cela fait si longtemps que l'on attend Rayman 2 sur console (une version Dreamcast est prévue pour la fin de l'année), que l'on avait fini par croire à la disparition définitive de ce sympathique personnage. Que nenni ! Notre brave Rayman fera bientôt son grand retour à la télévision dans une somptueuse série qui mélangera subtilement images de synthèse et dessins traditionnels. La première saison devrait compter une vingtaine d'épisodes pour commencer. Avec des séries comme «Reboot» et «La Guerre des Planètes», l'image de synthèse a de beaux jours devant elle à la télévision.

Power Stone



Les Japonais en ont de la chance ! Depuis le mois dernier, ils ont le plaisir de pouvoir contempler le dessin-animé basé sur le beat'em up de Capcom. L'histoire met toujours en scène un groupe de personnages (aviateur, samouraï, indien, pirate...) qui ont pour point commun d'être à la recherche de trois pierres du pouvoir susceptibles de leur donner le pouvoir absolu. C'est la chaîne TBS qui a le plaisir de diffuser cette petite merveille. D'une réalisation plus qu'honnête, il subsiste une petite chance pour qu'un jour cette série soit diffusée en France. En effet, à ce jour, tous les dessins-animés Capcom ont débarqué dans notre beau pays («Street Fighter V» et «Vampire Hunter»).

DVD

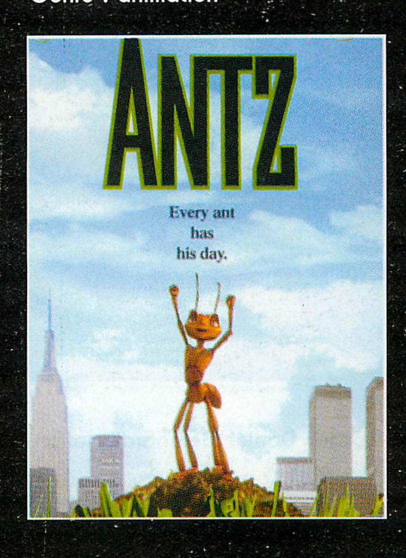
L'actualité DVD est tellement dense ces derniers temps que Dreamzone revient à l'ancienne formule. Vous retrouverez donc dans cette rubrique quatre critiques de films. J'ai choisi pour ce numéro de Dreamzone «Vampires» et «Une Pluie d'enfer» pour la Zone 2 et «AntZ» et «Snake Eyes» pour la Zone 1.

Fred

- ZONE 1 -

ANTZ

Genre : animation



Lors de sa sortie en salle tout le monde avait comparé AntZ avec «1001 pattes» mais en regardant de plus près ces deux longs métrages, on s'aperçoit qu'ils ne s'adressent pas à la même cible. Bien qu'ils se déroulent tous les deux dans l'univers des insectes, AntZ se destine plus à un public adulte. Les scénario de Antz est une parabole sur la vie en société, l'uniformité et le droit à la différence. L'histoire de AntZ conte les aventures de Z, une fourmi pas comme les autres en proie à de véritables problèmes existentiels. Pour ne pas être écrasée par le rouleau compresseur Disney, Dreamworks a eu la bonne idée de présenter son film sous un angle différent de celui de «1001 pattes». Plutôt que de tout miser sur la qualité des images de synthèse (bien qu'elles soient irréprochables), les producteurs ont eu la bonne idée d'humaniser chacun des protagonistes de l'histoire en leur donnant les traits de grands noms du cinéma hollywoodien comme Sylvester Stallone, Sharon Stone ou Woody Allen. C'est d'ailleurs ce dernier qui a servi de modèle pour créer le visage de Z. Ce héros involontaire est la copie conforme de l'acteur. Le moindre de ses gestes ou de ses expressions rappelle Woody Allen. On se prend très vite au jeu et on recherche les ressemblances avec les acteurs. Le doublage des voix étant également assuré par les acteurs, il faut absolument voir AtnZ en V.O. pour pleinement apprécier le film. Autre point intéressant, le film est truffé de petits clins d'œils au septième art comme la scène de la danse dans Pulp Fiction. Le doublage des voix étant également assuré par les acteurs, il faut absolument voir AtnZ en V.O. pour apprécier le film à sa juste valeur.

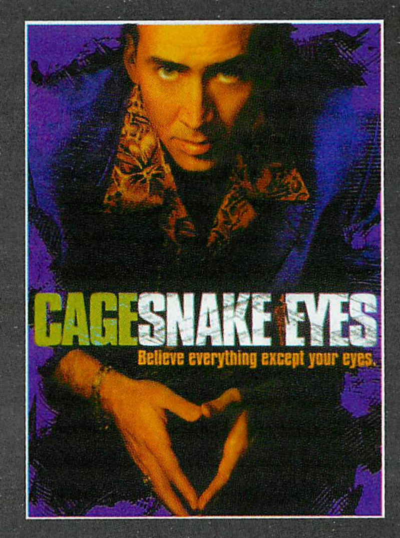




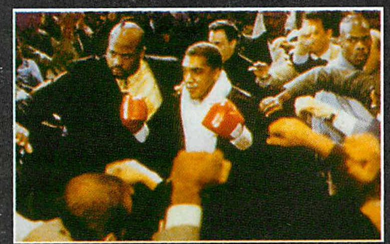
Langue : anglais
Sous-titre : anglais
Image : 5/5
Son : 4/5
Suppléments : bandes annonces, commentaires, making off, etc.

SNAKE EYES

Genre : policier



Un flic pourri dans un monde de pourris, voilà la formule qui pourrait résumer Snake Eyes. Pour son dernier film, Brian De Palma a choisi d'abandonner l'exercice de style pour tourner un film plus commercial. Après «Bad Lieutenant», il s'intéresse une nouvelle fois à l'univers de la police. Snake Eyes est une sorte de huit clos qui se déroule dans une arène de boxe. Nicolas Cage y joue le rôle d'un flic ripou sans état d'âme et peu regardant avec la loi, entraîné malgré lui dans une conspiration. Au cours de son enquête, il découvrira avec stupeur qu'il y a encore plus pourri que lui. Snake Eyes est fidèle au schéma classique des films de De Palma. Plutôt que de se concentrer sur l'histoire et préserver le suspense, il préfère s'attarder sur les personnages et explorer en profondeur leur psychologie. Ne vous attendez donc pas à un à un film d'action pur et dur, il mise tout sur des dialogues forts et des personnages fouillés. Comme à son habitude le héros n'est ni tout noir, ni tout blanc. Il est sans cesse poursuivit par sa conscience, ce qui le ramènera dans le droit chemin. La morale de l'histoire est également assez déroutante. On reconnaît bien la touche du réalisateur. Il n'épargne rien ni personne, même pas le héros. Signalons au passage que ce DVD zone 1 ne comporte pas de sous-titres anglais. Les anglophobes devront donc se contenter d'un doublage en canadien qui vaut vraiment le détour.

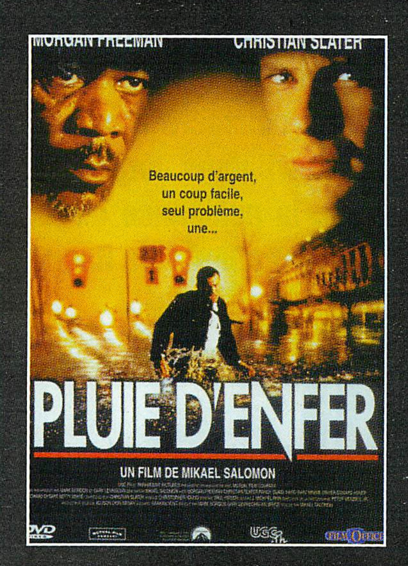


Langue : anglais, canadien
Sous-titre : -
Image : 4/5
Son : 4/5
Suppléments : bande annonce

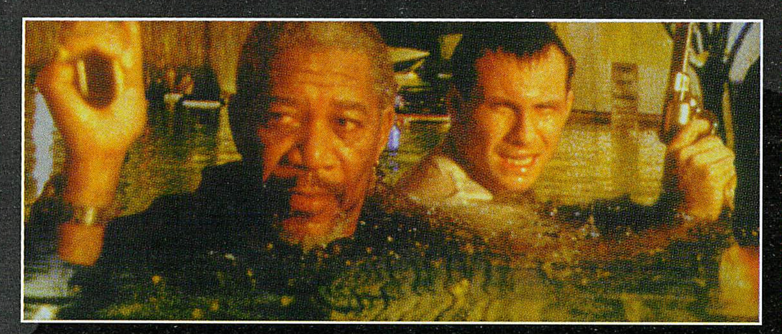
- ZONE 2 -

PLUIE D'ENFER

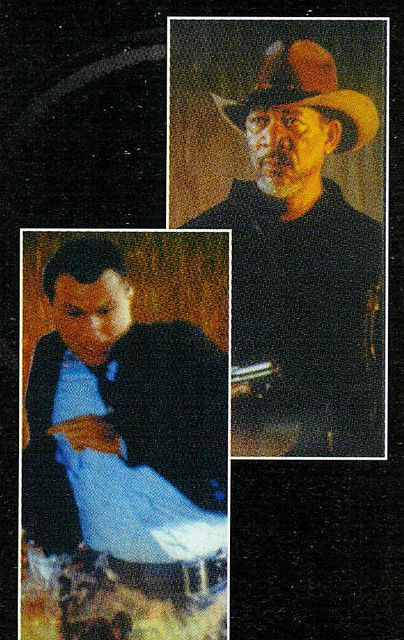
Genre : action



Pluie d'enfer fait partie de ces films d'action sans prétention qui se laissent regarder avec plaisir. Alors que la plus grosse tempête jamais répertoriée



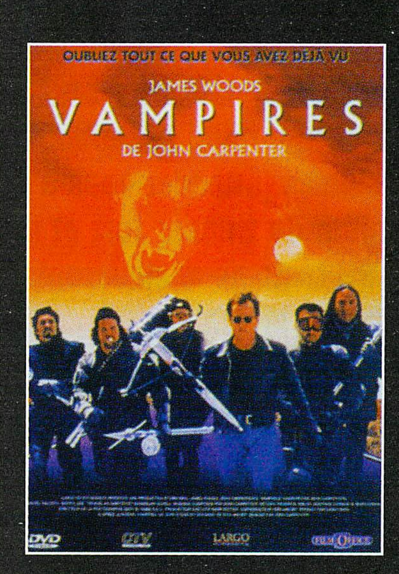
s'abat sur le pays, la ville qu'il doit traverser est engloutie à cause de la rupture d'un barrage voisin. Bloqué par les eaux, le fourgon qu'il escorte est attaqué. Le braquage tourne mal et son collègue est tué. S'en suit alors une chasse à l'homme entre ce convoyeurs zélés et les voleurs spoiliés de leur butin. Si le scénario n'est pas exempt d'invraisemblances, il ne souffre en revanche d'aucun temps mort. On ne s'ennuie pas une seule seconde. Les effets spéciaux, même s'ils n'abusent pas de l'image de synthèse, sont vraiment spectaculaires. Les techniciens ont entièrement reconstruit les décors d'une petite ville pour ensuite la plonger sous l'eau. Le tournage a dû être très physique. Toute l'histoire se déroule dans la ville inondée. Les acteurs ont vraiment dû souffrir. On regarde avec plaisir ce pauvre Christian Slayter se débattre tant bien que mal pour rester en vie. On notera la composition de Morgan Freeman dans un rôle dans lequel on n'a pas l'habitude de le voir. Les scénaristes ont pris le pari de lui attribuer le rôle du méchant de service. Il est parfait en vieux baroudeur fatigué prêt à tout pour récupérer son argent. Seul regret, on aurait aimé avoir quelques suppléments comme le making of du film pour découvrir les moyens mis en œuvre pour recréer la ville inondée.



Langue : français, anglais
Sous-titre : français, anglais
Image : 4/5
Son : 3/5
Suppléments : bande annonce française

VAMPIRES

Genre : action



Vampires « est l'occasion pour John Carpenter de poursuivre son œuvre en réalisant un western moderne. « Vampires « est un mélange de western et de fantastique. Après l'épopée futuriste de New York 1997 et de Los Angeles 2020, Carpenter s'attaque au mythe du vampire. Les vampires règnent en maîtres depuis plusieurs années sur le monde des ténèbres. Pris d'idée de grandeur, l'un d'entre eux se met à la recherche de la croix de Berziers qui permettrait à tous ceux de son espèce de ne plus craindre la lumière du jour. Heureusement, un homme se dresse contre ce fléau de l'humanité. Accompagné de toutes une bande de professionnels du pieu en bois, ils font griller du vampire à tout va. Les trente premières minutes du film sont vraiment impressionnantes. Le sang coule à flot. La suite est plus conventionnelle. On assiste à une suite de chasses au vampire agrémentées d'effets spéciaux sanguinolents. On peut également reprocher à John Carpenter le choix du héros. James Wood est loin d'avoir le même charisme que Kurt Russell. On reste septique devant son personnage de chasseur de vampires sans peur et sans reproche. Une autre interrogation me vient à l'esprit. Mais pourquoi donc s'obstine-t-il à utiliser ce pistolet ridicule alors que ses partenaires son armés jusqu'aux dents ? Je risque sans doute de faire hurler les adorateurs de Carpenter mais « Vampires « n'est pas, et de loin, le meilleur film du maître. Ne boudons tout de même pas notre plaisir, Vampires reste un bon film qui plaira aux fans et intéressera les autres qui regarderont le film d'un œil distrait. Qui a dit que les DVD zone 2 ne comportaient jamais de suppléments ? Les cinéphiles seront heureux d'apprendre qu'ils pourront voir des extraits du tournage, des filmographies et des interviews.

Langue : française, anglaise
Sous-titre : français, anglais
Image : 4/5
Son : 3/5
Suppléments : extraits du tournage, filmographies, interviews, commentaires, etc.



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Le quatrième numéro de Dreamzone sera un véritable événement, et ce pour plusieurs raisons. La première, c'est que ce sera le dernier avant la sortie officielle de la Dreamcast en France. La seconde, c'est que Dreamzone N°4 contiendra un reportage exceptionnel sur le plus grand salon au monde consacré aux jeux vidéo, le fameux E3 à Los Angeles. Attendez-vous à découvrir un nombre incroyable de news dans votre mag préféré. Sega a bien l'intention de frapper fort et de montrer au public américain toute la puissance de sa machine. Pas d'inquiétude, les tests ne manqueront pas avec des titres spectaculaires comme Red Line Racer, E.G.G. ou King of Fighters : Dream Match'99.

RED LINE RACER



L'occasion sera belle avec Red Line Racer de découvrir la première simulation moto de la Dreamcast. Ce titre d'Imagineer avait cartonné sur PC et devrait sûrement plaire à la majorité des fanatiques de jeux de courses. Cela dit, il aura fort à faire face aux déjà nombreux titres du genre sur Dreamcast. Avec une prise en main très proche de l'arcade, le fun sera la composante principale de Red Line Racer. Préparez-vous à mettre les gaz !

E.G.G.



Avec Evolution, les RPG avait déjà fait une belle incursion sur Dreamcast. Mais le dernier titre de Hudson s'annonce largement supérieur, tant dans la richesse de son univers que par la qualité de sa réalisation. N'oublions pas que Hudson reste l'un des maîtres incontestés dans le domaine des RPG. Qui ne se souvient pas des mythiques Legend of Xanadu, Y'S IV ou Far East of Eden ? Avant même la sortie de Climax Landers, Elemental Gimmick Gear pourrait bien devenir la référence que tous les rôlistes attendent avec impatience. A suivre !

LE NUMÉRO 4 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES À PARTIR DU 18 JUIN 1999

POUR UNE INFORMATION SANS DESINFORMATION



EN VENTE ACTUELLEMENT